# GEFORCE GTX 980 Ti

Mogelpackung oder günstige Alternative zu Nvidias Titan?

Wissen, was gespielt wird

# PC Games MAGAZIN

## DIE FIESEN TRICKS DER HERSTELLER

Wie Spieler mit großspurigen Ankündigungen, geschönten Screens und Videos in die Irre geführt werden

## DIE BRUTALE WAHRHEIT

Warum fasziniert uns virtuelle Gewalt in Spielen so?

## XCOM 2

Der Strategie-Überraschungs-Hit kehrt Ende 2015 zurück: Nur für PC und mit vorbildlicher Mod-Unterstützung!

## TOTAL WAR WARHAMMER

AUF 14 SEITEN

Top-Strategie trifft geniale Lizenz: So funktioniert das Fantasy-Strategie-Spektakel! Mit exklusivem Interview, massig Details zum Spielablauf und einem umfassenden Überblick über alte und neue Warhammer-Lizenzspiele!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 275
07/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



EDITORIAL

# Strahlende Zukunftsaussichten


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Da waren wir wohl ein wenig zu optimisch, als wir euch in der letzten Ausgabe für diese PC Games alle Hits der weltgrößten Spielemesse E3 aus PC-Spieler-Sicht ankündigten – und das, obwohl wir unser Heft noch vor Beginn der Messe fertigstellen müssen. Ganz unbegründet war dieser Optimismus freilich nicht. Schließlich gab es in den letzten Jahren recht wenig überraschende Neuankündigungen auf der Messe selbst. Die meisten Toptitel waren im Vorfeld bekannt und in den meisten Fällen durften wir die Spiele schon Wochen vor der Veranstaltung antesten. Diesmal sieht es ein wenig anders aus: Viele Hersteller haben mindestens noch ein Ass im Ärmel, wenn es darum geht, die Gunst der Spieler im kommenden Herbst zu erlangen. Wir sind auch sehr gespannt darauf, was Microsoft vorhat, um Xbox One und Windows näher zusammenzubringen.

Aber auch wenn wir aus zeitlichen Gründen nicht alle neuen PC-Ankündigungen im Heft haben, ein paar der absoluten E3-Highlights können wir euch dennoch präsentieren, angefangen bei unserem Titelthema *Total War: Warhammer*. Schon Ende Mai besuchten wir Creative Assembly, um einen ersten Blick auf das kommende Strategie-Epos zu werfen. Das Ergebnis ist ein zehnseitiger Riesenartikel, der praktisch keine Fragen zu diesem Thema offenlässt (ab Seite 12). Abgerundet wird die Titelstory durch ein umfangreiches Special mit allen Warhammer-Lizenzspielen ab Seite 22.

Eine frohe Kunde für PC-Spieler war auch die überraschende Vor-E3-Ankündigung von *XCOM 2*. Die Entwickler werfen für den Nachfolger zu einem der besten Strategiespiele der letzten Jahre den Konsolenballast über Bord und konzentrieren sich stattdessen auf eine Mod-freundliche Ausrichtung. *XCOM*-Spezialist Peter stellt euch den Titel ausführlich ab Seite 38 vor.

Viel Aufsehen erregte auch die Ankündigung von *Fallout 4* (ab Seite 32), obwohl schon länger bekannt war, dass die Rollenspielreihe fortgesetzt wird. Stein des Anstoßes waren die in Spielgrafik gehaltenen Spielszenen. Anstatt zu honorieren, dass Bethesda nicht versucht, die Konsumenten mit geschönten Bildern oder Trailern (mehr dazu in unserem Special ab Seite 26) hinters Licht zu führen, hagelte es für die altbacken wirkende Grafik viel Kritik von allen Seiten.

Zu guter Letzt wollen wir euch noch auf etwas hinweisen, das euch beim Durchblättern dieser Ausgabe vielleicht schon aufgefallen ist. Wie im letzten Heft bereits angedeutet, wollen wir künftig verstärkt Schwerpunkte setzen, um wichtigen, aktuellen Themen mehr Platz einzuräumen und sie besser aufarbeiten zu können. Um dieser neuen Themengewichtung Rechnung zu tragen, haben wir nun auch die Heftstruktur angepasst. Einfach formuliert: Die wichtigsten Storys im Heft stehen nun weiter vorne, im neuen „Aktuell"-Teil. Hier findet ihr neben den zuvor beschriebenen Artikeln auch ein Special zum kontroversen Thema Gewalt in Spielen (ab Seite 50), das nach der Veröffentlichung von *Hatred* aktueller denn je ist.

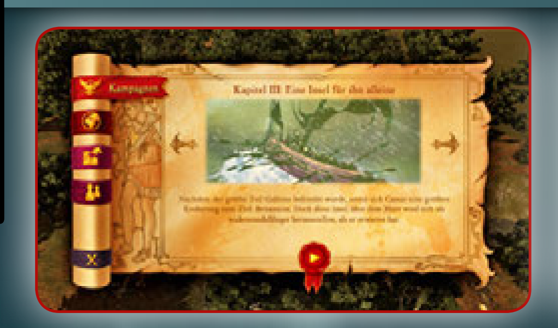
Was ihr in dieser Ausgabe leider nicht finden werdet, ist der Test zu *Batman: Arkham Knight*. Auch wenn der Titel schon erhältlich ist, wenn ihr diese Ausgabe in Händen haltet, hat Hersteller Warner es nicht geschafft, uns mit einer Testversion auszustatten. Dennoch viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

**Wolfgang und das PC-Games-Team**



# ... und das ist auf den DVDs:

**VOLLVERSION auf DVD**







## HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR

In *Hegemony Rome: The Rise of Caesar* spielt ihr die Eroberungsfeldzüge des römischen Heerführers Julius Caesar nach. Die im Spiel genutzte Strategiekarte lässt euch ein satellitengenau nachgebildetes Terrain erleben, das sich von der Mittelmeerküste bis nach Großbritannien erstreckt. Der umfangreiche Einzelspielermodus bietet euch vier frei wählbare Kampagnen, die sich auf Caesars Kriegsberichte, den „Commentarii de bello Gallico" stützen. Unterjocht ganz Gallien, erobert Britannien, besiegt die Belgier und schlagt König Vercingetorix. Alternativ steht euch auch ein Sandbox-Modus mit vier Karten zur Verfügung (Gallien, Belgien, Britannien, Alpen). Mehr als 20 spielbare Fraktionen stehen euch im Sandbox-Modus zur Wahl. Legt die KI-Gegnerzahl fest und gestaltet mithilfe vieler einstellbarer Siegbedingungen euer eigenes Spiel, das strategisches Geschick erfordert.

### INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Die Vollversion lässt sich von unserer Heft-DVD installieren. Ihr benötigt zusätzlich einen gültigen Steam-Account, um *Hegemony Rome* online zu aktivieren. Euren persönlichen Steam-Code für das Spiel erhaltet ihr, indem ihr die Nummer von der Codekarte (siehe Hinweis unten auf dieser Seite) umwandelt.

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows XP, CPU: 2 GHz Dual-Core-Prozessor, Grafikkarte mit 512 MB, Arbeitsspeicher: 3 GB RAM, 3,2 GB freier Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Windows XP 64Bit/Vista/Windows 7/Windows 8 CPU: 2 GHz Dual-Core-Prozessor, Geforce 9800/Radeon HD 5570, Arbeitsspeicher: 3 GB RAM

## FAKTEN ZUM SPIEL:

- Mehr als 20 spielbare Fraktionen
- Vier frei wählbare Eroberungskampagnen
- Umfangreiches und ausgefeiltes Wirtschaftssystem
- Satellitengenaue Strategiekarte
- Freies Zoomen von der Weltkarte bis hin zu einzelnen Einheiten
- Spannende, pausierbare Echtzeitkämpfe im Stil von *Total War*
- Sandbox-Modus mit vielen Einstellmöglichkeiten
- Vielfältiges Truppenangebot
- Spezialisierung von Städten und Einheiten möglich
- Generäle und Statthalter einsetzbar
- Modfähig



Schlachten schlagen und dabei ein wachsendes römisches Imperium aufbauen und verwalten. In der Rolle von Julius Caesar stellt ihr euch strategischen Herausforderungen in unserer Vollversion *Hegemony Rome.*

## INHALT DER 1. DVD

**VOLLVERSION**
- Hegemony Rome: The Rise of Caesar

**VIDEOS (SPECIAL)**
- ARK: Survival Evolved – Angespielt
- Grand Ages: Medieval – Angespielt
- GTA 5: Cheats
- GTA 5: Director-Modus – Making-of
- GTA 5: Director-Modus – Unser Kurzfilm
- GTA 5: Mod-Special
- The Witcher 3: Wild Hunt – Tipps zum Kartenspiel Gwint
- Umbra – Angespielt

**VIDEOS (TRAILER)**
- Games TV 24

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

**VIDEOS (TEST)**
- The Witcher 3: Wild Hunt – Nachtest

**VIDEOS (VORSCHAU)**
- Assassin's Creed: Syndicate
- Orcs Must Die! Unchained
- XCOM 2

## INHALT DER 2. DVD

**VOLLVERSION**
- Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs

**VIDEOS (SPECIAL)**
- Cities: Skylines Patch 1.1 – Angespielt
- Game of Thrones – 4 Mods für Serienfans
- Heroes of the Storm – So funktioniert das Blizzard-MOBA
- Heroes of the Storm – So funktioniert der Echtgeld-Shop
- Heroes of the Storm – Welche Klasse kann was?
- Lego Worlds – Angespielt
- Life is Strange: Episode 3 – Chaos Theory
- The Witcher 3: Wild Hunt – Cheats

**VIDEOS (TRAILER)**
- Assassin's Creed: Syndicate
- Games TV 24
- Elite: Dangerous – Powerplay
- F1 2015
- Fallout 4
- FIFA 16
- Just Cause 3
- Lego Dimensions
- Lego Jurassic World
- Mad Max
- Might & Magic: Heroes 7
- Rise of the Tomb Raider
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Total War: Warhammer
- XCOM 2

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)




* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversionen dieser Ausgabe erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

**VOLLVERSION auf DVD**








## FAKTEN ZUM SPIEL:

- Aufbaustrategie-Spiel, bei dem man große mittelalterliche Städte errichtet und das Wirtschaftssystem am Laufen hält
- Detaillierte, liebevolle gestaltete Spielwelt
- Über 30 Gebäudetypen
- Verschiedene Heldencharaktere beeinflussen durch ihre Fähigkeiten den Ablauf von Mission und auch den Schwierigkeitsgrad
- Motivierendes Questsystem sorgt für abwechslungsreiche Missionen
- Umfangreiche Kampagne mit x Missionen und einer gelungenen Story-Einbindung
- Modus „Freies Spiel" sorgt mit 16 Karten für Aufbau-Spaß abseits der Kampgne
- Jahreszeiten wirken sich auf das Gameplay aus
- Mehrspielermodus für bis zu 4 Spieler, mit kompetitiven und kooperativen Features



## DIE SIEDLER 6: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

In *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* errichtet ihr umfangreiche Städte in einer mittelalterlichen Welt, die liebevoll animiert ist und in der alles hochgradig detailliert und realistisch dargestellt wird. Oberstes Ziel des Spiels ist es, ein großes Reich zu erschaffen und als legendärer König in die Geschichte einzugehen. Treibt eure Siedler zu Höchstleistungen an, errichtet ein funktionierendes Wirtschaftssystem und schützt euer Volk vor Gefahren! In der Kampagne befehligt ihr Ritter, baut Siedlungen auf und stellt euch zahlreichen Herausforderungen. Auf Freispielkarten könnt ihr in Ruhe vor euch hin siedeln, bis das letzte Territorium eingenommen, alle Dörfer an eure Stadt angeschlossen und eure Untertanen glücklich sind.

### INSTALLATION

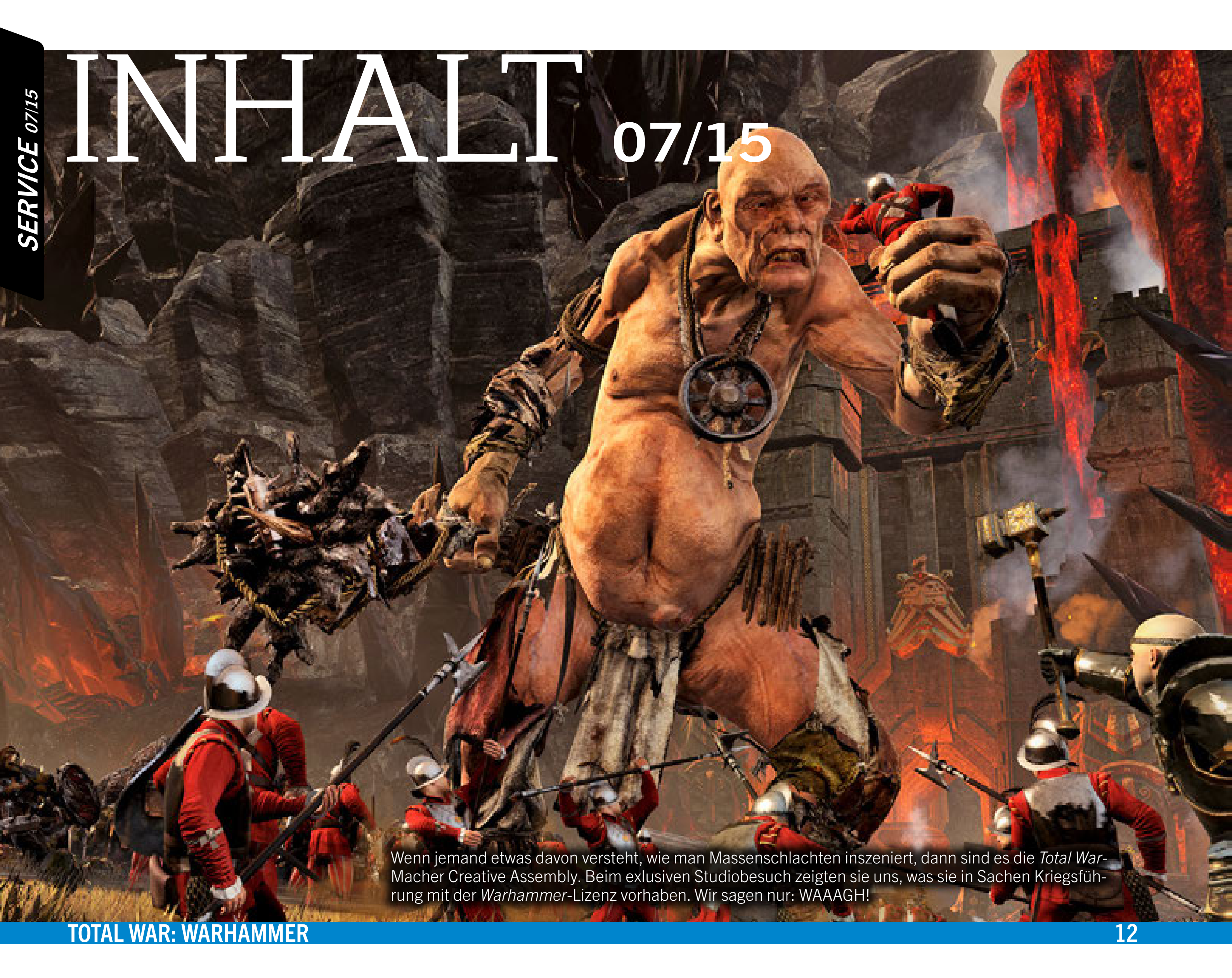
Installiert unsere Vollversion einfach von unserer Heft-DVD. Die Eingabe einer Seriennummer oder anderweitige DRM-Maßnahmen entfallen, falls ihr nur die Solokampagne spielen wollt. Um Mehrspielermatches zu bestreiten, müsst ihr im Spiel selbst die dieser Ausgabe beiliegende Seriennummer eingeben. Bei der Fassung auf der Heft-DVD handelt es sich um die aktuellste Version des Spiels. Sollte sich ein Update, das bei Spielstart automatisch heruntergeladen wird, nicht starten lassen, stellt dies kein Problem dar!

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows XP SP2/Windows Vista, Direct X 9.0c, Pentium4 2 GHz/Athlon XP 2000+, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti 4200/Ati Radeon 9500 mit 128 MB, benötigter Festplattenspeicher: 2 GB

**Empfohlen:** Windows XP SP2/Windows Vista, Direct X 9.0c, Pentium4 3 GHz/Athlon XP 3400+, 1 GB RAM, Geforce 7600/ Ati Radeon X 1650 XT mit 256 MB

# INHALT 07/15



Wenn jemand etwas davon versteht, wie man Massenschlachten inszeniert, dann sind es die *Total War*-Macher Creative Assembly. Beim exlusiven Studiobesuch zeigten sie uns, was sie in Sachen Kriegsführung mit der *Warhammer*-Lizenz vorhaben. Wir sagen nur: WAAAGH!



## AKTUELL



## MAGAZIN



## EXTENDED



## HARDWARE

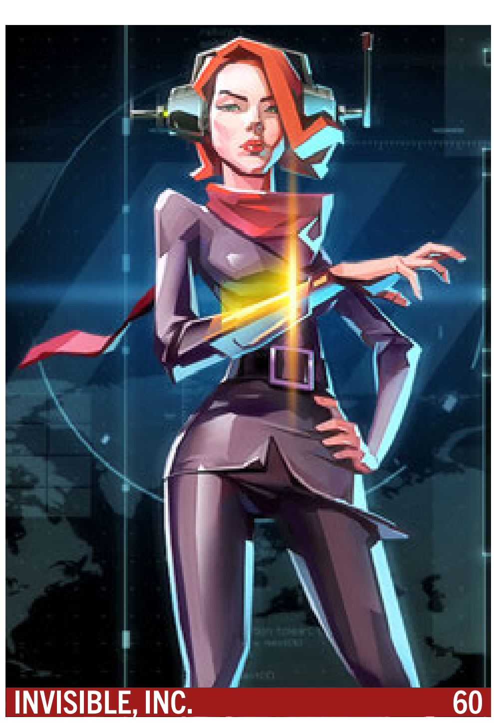

BATTLEBORN 34


XCOM 2 38


JUST CAUSE 3 42


Blizzards MOBA-Variante machte schon in der Beta viel Spaß. Jetzt ist der Titel endlich testfähig.

HEROES OF THE STORM 64


INVISIBLE, INC. 60

## SERVICE



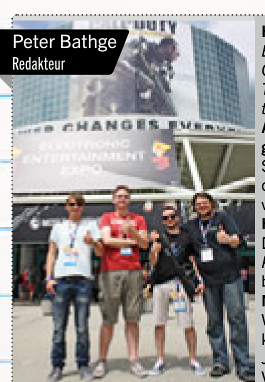
## TEST



## SPIELE IN DIESER AUSGABE

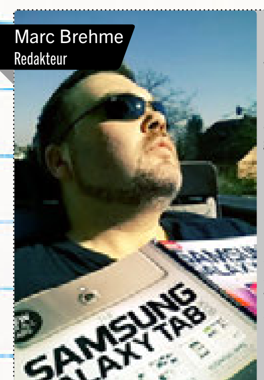
# Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?




Peter Bathge
Redakteur

**Hat viel gespielt:**
*Badland, Invisible, Inc., Galactic Civilizations 3, The Incredible Adventures of Van Helsing 3.*
**Aber nichts hat ihn gefesselt:**
Selbst *The Witcher 3* wurde nach zehn Minuten vorerst auf Eis gelegt.
**Hofft jetzt:**
Dass *Batman: Arkham Knight* den Zauber brechen wird.
**Muss aber warten:**
Wegen E3 und Urlaub kann er frühestens Mitte Juli mit Bruce Wayne auf Verbrecherjagd gehen.




Marc Brehme
Redakteur

**Ist bereits:**
Eine Woche vor der E3 von den bisherigen Ankündigungen neuer Titel begeistert. *XCOM 2* und *Fallout 4* sind schon mal große Klasse! Jetzt fehlt mir nur noch ein *Mafia 3*!
**Reicht:**
Kollegen Fischer mal die Hand in Sachen *The Witcher 3*. Bis er damit samt DLCs fertig ist, steht sicher schon Teil 4 vor der Tür.
**Spielte kürzlich:**
*Wolfenstein: The New Order* (PS4) und *Simon the Sorcerer 2* (Android).



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

**Fühlt sich erschlagen:**
Von der riesigen, prall gefüllten Spielwelt von *The Witcher 3*. Genial, aber für Leute wie mich, die wirklich jeden Winkel erkunden und alles, was das Spiel bietet, erleben wollen, aber eine wahre Herkules-Aufgabe.
**Freut sich:**
Nach der verpassten E3 mal wieder die Gamescom besuchen zu können. Wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja dort!
**Spielt nebenbei:**
*Invisible, Inc. Star Trek: 25th Anniversary, Kholat*



Sascha Lohmüller
Redakteur

**Zockt viel zu viel:**
*Heroes of the Storm* – da kann sogar ein *LoL*-Muffel wie ich die Faszination MOBA nachempfinden.
**Gondelt außerdem:**
Gerade durch *Warframe* und *TESO* auf der PS4. Arbeit, Arbeit.
**Verabschiedet sich:**
Nach dieser Abgabe (und der E3) allerdings in seinen wohlverdienten Balkonien-Urlaub.
**Spielt dann:**
Wahrscheinlich deutlich weniger, aber wenn, dann irgendwas mit Solo-Offline-Part. Hab ja frei.



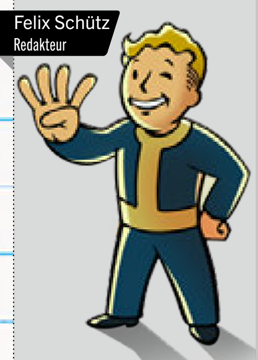
Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

**Staunt:**
Weil er in seinem Keller einen uralten, längst vergessenen Schatz entdeckt hat – sein Neo Geo!
**Jubelt:**
Weil das Ding mit relativ geringem Aufwand sogar wieder in Betrieb genommen werden konnte und es auf einem kleinen Bildschirm auch gar nicht so übel aussieht.
**Gründet:**
Den Club der alten Säcke und zockt am Wochenende mit Freunden *Double Dragon, Art of Fighting* und andere Spielejuwelen.



Matti Sandqvist
Redakteur

**Freut sich riesig:**
Für seine Schwägerin Tiina und seinen Bruder Jussi – endlich ist der Nachwuchs da!
**Wird deshalb:**
Demnächst nach Finnland fliegen, um seine Nichte zu sehen – und womöglich auch wieder um Holz zu hacken, denn ohne Sauna ist ein Finnland-Urlaub kein richtiger Urlaub.
**Spielt in seiner Freizeit:**
Weiterhin *World of Warships*. Aktuell wollen die Tier-10-Kreuzer freigespielt werden.



Felix Schütz
Redakteur

**Zuletzt durchgespielt:**
*Batman: Arkham Knight* (PS4), *Dungeon Keeper, Dungeon Keeper 2*. Für Android: *Knights of Pen & Paper 2, Enchanted Cave 2* und *You Must Build A Boat*
**Spielt derzeit:**
*Heroes of the Storm, The Witcher 3, Technobabylon*
**Freut sich riesig über:**
Seinen neuen, schönen Balkon und betrauert bereits jetzt alle Pflanzen, die dort ihr (garantiertes) Ende finden werden.
**Freut sich riesig auf:**
*Fallout 4* und *XCOM 2* – auf die hatte ich gehofft!



Stefan Weiß
Redakteur

**Verlebte:**
Einen wundervollen Holland-Urlaub mit Partnerin und Töchterlein und kehrte mit Verlobungsring am Finger zurück.
**Spielte zuletzt:**
*Joe Dever's Lone Wolf* auf dem iPad und auf dem PC *Invisible, Inc., Hegemony Rome* und The *Witcher 3*.
**Ist gerüstet:**
Für den anstehenden E3-Besuch in Los Angeles und fragt sich, wie man wohl am besten möglichst viele Spiele zu sehen bekommt.



Foto: Florian Stangl

# Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Nach der Abgabe ist vor der E3!

Manchmal haben wir einfach Glück mit unseren Druckterminen und manchmal – ja, was sollen wir sagen – haben wir auch einfach nur Pech. Dieses Mal lag die Heftabgabe nämlich ausgerechnet in der Woche vor der grossen Spielemesse in Los Angeles. Für Stefan und Peter, die dieses Jahr die grosse Ehre haben, direkt aus den heiligen Hallen zu berichten, artete das natürlich in Stress aus. Deadlines einhalten und nebenher Visa-Anträge ausfüllen, Termine vereinbaren und Koffer packen – darin haben die beiden nun genug Übung.








## Hören, was gespielt wird.

## Wir sind Sparta!

Als wir unseren wöchentlichen PC-Games-Podcast vor sechs Jahren zum ersten Mal aufnahmen, hätten wir nun wirklich nicht gedacht, wie viele treue Hörer wir bekommen würden – und welche aberwitzigen Mengen Süssigkeiten sie uns im Laufe der Zeit zuschicken. Nun steht am 8. Juli die Nummer 300 bevor und natürlich hoffen wir, dass wir zum Jubiläum den Podcast mit unseren ach so geliebten Schmatzgeräuschen bereichern können. Vielleicht fühlt sich ja jemand angesprochen?

## Chuck-Norris-Fans unter sich

Unser finnischer Vielflieger vom Dienst durfte bereits vor der E3 nach Los Angeles fliegen. Ob Matti nun eine Pilgerreise in die Stadt der Engel gemacht hat oder beruflich dorthin gereist ist – wer weiss das schon so genau. Jedenfalls bekamen wir neben den schicken Fotos auch eine Vorschau zum neuen Gearbox-Shooter Battleborn fristgerecht zugeschickt. Die könnt ihr euch ab Seite 34 zu Gemüte führen.





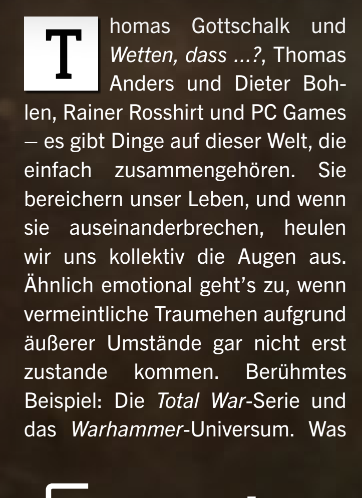
# Total War: Warhammer

**Von:** Dirk Gooding und Tanja Adov

Endlich! *Total War* und *Warhammer* heiraten! Wir waren exklusiv bei der Verlobungs-Zeremonie in England und stellen fest: Es ist die ganz, ganz große Liebe!

Thomas Gottschalk und *Wetten, dass ...?*, Thomas Anders und Dieter Bohlen, Rainer Rosshirt und PC Games – es gibt Dinge auf dieser Welt, die einfach zusammengehören. Sie bereichern unser Leben, und wenn sie auseinanderbrechen, heulen wir uns kollektiv die Augen aus. Ähnlich emotional geht's zu, wenn vermeintliche Traumehen aufgrund äußerer Umstände gar nicht erst zustande kommen. Berühmtes Beispiel: Die *Total War*-Serie und das *Warhammer*-Universum. Was haben wir uns in den letzten Jahren den Mund fusselig geredet, wie geil es doch wäre, wenn sich fette Orkse, fanatische Menschen, muffige Zwerge und hochnäsige Elfen in epischen *Total War*-Schlachten gegenseitig auf die Mütze hauen. Und jetzt, liebe Freunde gepflegter Massenschlachten, jetzt ist es endlich so weit: Vorhang auf für *Total War: Warhammer*!

Doch bevor gleich alle durchdrehen und das Ding im Internet vorbestellen wollen: Bei unserem exklusiven Studiobesuch bei Creative Assembly in England wurde uns lediglich eine 10-minütige Demo-Schlacht gezeigt. Mehr gibt es von *Warhammer* zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht zu sehen (alle Infos zum Vor-Ort-Besuch im Kasten auf Seite 14). Glücklicherweise standen uns nach der Präsentation gleich fünf äußerst redselige Entwickler Rede und Antwort, denen wir fast eine Stunde lang Löcher in den Bauch fragten. Was wir dabei alles erfahren haben, könnt ihr auf den nächsten Seiten nachlesen. Viel Spaß!



„Warhammer ist ein *richtiges Total War*. Mit allem, was die Serie so besonders macht!"

**Worum geht's überhaupt?**

Die grobe Kante vorneweg: *Total War: Warhammer* verbindet Echtzeit-Massenschlachten und Rundenstrategie der *Total War*-Serie mit dem blutrünstigen, düsteren *Warhammer*-Universum. Laut Creative Assembly ist eine dreiteilige Serie geplant, die parallel zu den historisch angehauchten Spielen der *Total War*-Serie entwickelt wird. Es muss also niemand Angst haben, dass sein Lieblings-*Total-War*-Titel wegen *Warhammer* auf der Strecke bleibt, im Gegenteil:

Bei unserer Präsentation wurden wir Zeuge einer gigantischen Schlacht im Schwarzfeuerpass, bei der das Imperium einen Angriff der Orks und Goblins abwehren muss. Dieses Gefecht ist die finale Schlacht der neuen Quest-Missionen, die man mit dem Menschen-Kaiser Karl Franz spielen kann. Am Ende der Questreihe wartet eine mächtige Belohnung!

Ein noch nicht angekündigtes, neues *Total War*-Spiel ist zurzeit wohl ebenfalls in der Mache. Mehr Infos dazu konnte und wollte Projektleiter Ian Roxburgh nicht preisgeben, ohne uns anschließend erschießen zu müssen.

Zurück zum Thema: Im ersten Teil der *Warhammer*-Triologie übernimmt man die Geschicke der Menschen, Orks, Zwerge und Vampirfürsten, wobei sich die Spielweise den Eigenheiten des jeweiligen Volkes anpasst. Dass sie so was können, haben die Teufelskerle von Creative Assembly zuletzt mit *Attila*: *Total War* gezeigt; während Hunnen brandschatzend durch die Welt ziehen und in Zeltstädten leben, verlassen sich die Römer auf dicke Mauern und ein stehendes Heer. *Attila* spielt sich dadurch erfrischend anders als das behäbige *Rome 2* und wurde daher prompt als Blaupause für *Warhammer* herangezogen – doch dazu später mehr. Reden wir jetzt erst mal über die vier Völker. Ist das für ein *Total War*-Spiel nicht ein bisschen wenig? „Keine Sorge, in Teil 2 und 3 kommen neue Orte und Völker dazu. Im ersten Teil seid ihr aber



*„Mit den Quests bringen wir jede Menge Story ins Spiel."*

**ANDREW HALL, AUTOR**

Andrew begann seine Karriere als Paketpacker bei *Warhammer*-Erfinder Games Workshop und stieg schnell zum Chef-Autor des offiziellen *Warhammer*-Magazins White Dwarf auf. Jetzt kümmert er sich bei Creative Assembly um die Story von *Warhammer*.

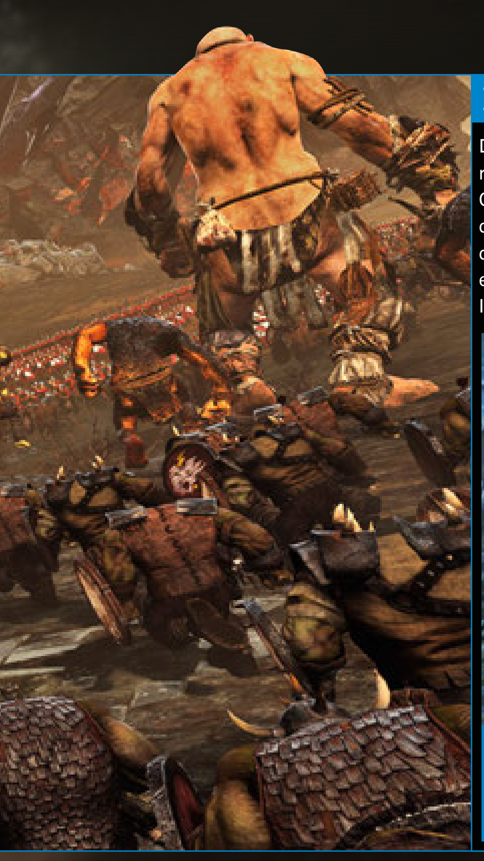
erst mal nur in der Alten Welt unterwegs", antwortet uns Projektleiter Ian Roxburgh. Zur Erklärung: So wie man Europa, Afrika und Asien im heutigen Sprachgebrauch als „Alte Welt" bezeichnet, wird dieser Begriff auch für einen Kontinent in der *Warhammer*-Welt benutzt. Dort leben die Völker der Menschen, Zwerge, Halblinge, Orks, Goblins, Waldelfen, Trolle und Riesen. Wo es eine Alte Welt gibt, muss es na-

## EXKLUSIVER STUDIOBESUCH BEI CREATIVE ASSEMBLY: DAS HABEN WIR GESEHEN

***Total War*-Entwickler Creative Assembly hatte uns exklusiv für diese Vorschau in das Firmen-Hauptquartier in die Kleinstadt Horsham eingeladen, knapp 70 Kilometer südlich von London.**

Für uns vor Ort waren der *Total War*-Experte Dirk Gooding und die *Warhammer*-Fanatikerin Tanja Adov, die beide für unser Schwester-Magazin PC Games MMORE arbeiten. Gezeigt wurde ein rund 10-minütiges Gemetzel zwischen Orks und Menschen im Blackfire-Pass. Im Anschluss daran schauten wir uns die gleiche Schlacht noch einmal an, allerdings kommentiert von den anwesenden Entwicklern. Dabei fiel auf, dass die Schlacht zu 99 Prozent geskriptet war. Es gab kein *Total War*-typisches Interface zu sehen, die Kampagnenkarte wurde ebenfalls nicht gezeigt. Dieser Artikel basiert auf den uns präsentierten Spielszenen, einem rund 30-minütigen Interview mit vier Entwicklern sowie einem Exklusiv-Interview mit dem Chef-Designer.

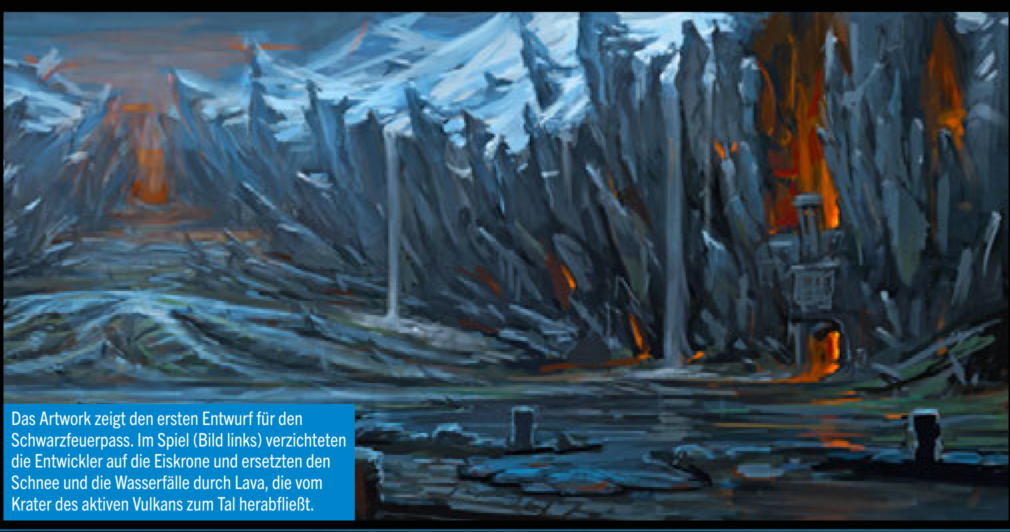




## DER SCHWARZFEUERPASS (BLACK FIRE PASS)

Der Schwarzfeuerpass ist ein legendärer Ort, an dem Menschen, Zwerge und Orks unzählige Schlachten gegeneinander geschlagen haben. Seit Jahrtausenden bildet das imposante Basaltgebirge eine natürliche Grenze zwischen dem Imperium und den Ländern der Orks. Mächtige Zwergenfestungen zieren die schwarzen Steinwände. Von dort aus bewachen die Zwerge den Pass und kämpfen Seite an Seite mit Menschen gegen die Ork-Invasoren.

Ohne Zweifel bietet der Schwarzfeuerpass eine atemberaubende Kulisse für Echtzeit-Schlachten. Im direkten Vergleich mit *Total War: Rome 2* und *Attila* übertraf sich das Grafiker-Team bei der Gestaltung der Landschaft selbst und sorgt mit liebevollen Details und hochwertigen Texturen dafür, dass einem beim Anblick der Atem stockt.



Das Artwork zeigt den ersten Entwurf für den Schwarzfeuerpass. Im Spiel (Bild links) verzichteten die Entwickler auf die Eiskrone und ersetzten den Schnee und die Wasserfälle durch Lava, die vom Krater des aktiven Vulkans zum Tal herabfließt.

türlich auch eine Neue Welt geben. Die wird in *Warhammer* von den Dunkelelfen und Echsenmenschen beherrscht, während sich die Hochelfen auf dem Inselkontinent Ulthuan breit gemacht haben. Als wir Ian Roxburgh auf die restlichen Völker im *Warhammer*-Universum und das Chaos ansprechen, welches am Ende des offiziellen Trailers mit einem mächtigen Tzeentch-Dämonen angeteasert wird, wird der Projektleiter schmallippig. Man habe noch keinen genauen Plan, was das Chaos betrifft, der Fokus liege auf den angekündigten vier Völkern.

**Der Krieg der zwei Heere**

So viel zum Setting des ersten Teils der *Warhammer*-Trilogie; es wird Zeit für einen Blick auf das Spiel. Also Licht aus, Handy weg, Augen auf die Leinwand: Unsere *Warhammer*-Präsentation startet mit einem Rundflug über ein stimmungsvolles Schlachtfeld. Ort des Geschehens ist der düstere Black Fire Pass (auf Deutsch Schwarzfeuerpass). Für alle Nicht-*Warhammer*-Fans: Diese Gegend ist in der *Warhammer*-Welt ähnlich geschichtsträchtig wie Waterloo oder der Teutoburger Wald. Sigmar, der erste Imperator der Menschen, besiegte hier zusammen mit den Zwergen vor vielen, vielen Jahrhunderten die Armeen der Orks und Goblins und legte damit den Grundstein für sein Imperium. Seit diesem denkwürdigen Tag sind in der *Warhammer*-Geschichte 2.500 Jahre vergangen. Jahre, in denen der Schwarzfeuerpass immer wieder Schauplatz erbitterter Kämpfe war und somit die perfekte Kulisse für die bevorstehende Schlacht zwischen Imperium und Orks darstellt.

Beim Anblick der Armeen gibt es wenig, das einem *Total War*-Fan ungewöhnlich vorkommt. Genau wie in *Rome 2* oder *Attila* stehen sich zwei große Heere mit jeweils drei geordneten Schlachtreihen gegenüber, grölen, hauen auf ihre Schilde und bereiten sich auf den großen Moment vor. Schaut man etwas genauer hin, erkennt man einen bunten Mix aus Reitern, Pikenieren, Schwertkämpfern sowie Spezialeinheiten wie Riesen, Trolle, haushohe Spinnen, fliegende Lindwürmer und Greifen. Das hat mit den historischen Gefechten von *Rome 2* nicht mehr viel zu tun, aber es spiegelt exakt das wieder, was man von einer Schlacht im *Warhammer*-Universum erwartet: Totale Zerstörung und völlig überzeichnete Gewalt.

Angeführt werden die beiden Armeen von zwei mächtigen Helden: Kaiser Karl Franz auf seinem Greifen Todesklaue auf der Seite der Menschen, Grimgork Eisenpelz und seine Leibgarde aus Schwarzorks auf der Seite der Orks.



### Grimgork Eisenpelz

Seit Jahrzehnten plündert und brandschatzt Grimgork, die Geißel der Alten Welt, mit seinen Schwarzpelzorks das Imperium und die Zwergenkönigreiche.

*„Es ist ein Sandbox-Spiel. Wie in Attila kannst du machen, was du willst.“*

**IAN ROXBURGH, PROJEKTLEITER**
Ian war mal Spiele-Redakteur und heuerte irgendwann als Marketing Manager bei Creative Assembly an. Jetzt leitet er die Entwicklung von *Warhammer*.

**Schaut aus wie gemalt**

Während die Kamera weiter über die Reihen der Kämpfer düst, fallen einem unweigerlich die imposanten Basaltberge auf, die sich rechts und links am Rand des Schlachtfeldes auftürmen. Solche beeindruckenden Landschaften gibt es in *Rome 2* oder *Attila* nicht zu sehen. Rechts in der Felswand erspähen wir ein mächtiges Zwergentor – greifen die zotteligen Bartträger etwa gleich in die Schlacht ein? „Nein, die Zwerge zeigen wir euch heute nicht, auch wenn sie neben den Menschen, Orks und Elfen zu den vier spielbaren Völkern gehören", erklärt uns Projektleiter Ian Roxburgh. „Die Zwerge spielen aber eine wichtige Rolle im ersten Teil von *Total War*: *Warhammer*", ergänzt der für die Hintergrund-Geschichte verantwortliche Andy Hall. „Schließlich befreite Kaiser Sigmar den Zwergenkönig Kurgan Eisenbart aus den Klauen der Orks und rette ihm so sein Leben. So was vergessen Zwerge nicht, auch wenn das schon 2.500 Jahre her ist!"

Die besondere Beziehung zwischen Menschen und Zwergen spiegelt sich in Form von Diplomatie und intensivem Handel zwischen beiden Völker wider. Was man letztendlich daraus macht, liegt allein beim Spieler. Genau wie bei den anderen *Total War*-Titeln gibt es auch in *Warhammer* keine klassische Solo-Kampagne, die einen wie auf Schienen durch das Spiel führt. Man bestimmt selbst über die Zukunft seines Volkes, schließt Bündnisse, kurbelt den Handel an oder führt Krieg. „Natürlich muss ein Bündnis oder ein Handelsabkommen Sinn ergeben", wirft Hall ein. „Orks werden sich zum Beispiel niemals mit Zwergen oder Menschen verbünden, genau wie das Chaos kein Bündnis mit dem Imperium eingeht. Man kann zwar kurzfristig mit seinem Erzfeind an einem Strang ziehen und eine andere Fraktion ausschalten. Aber von solchen Momenten mal abgesehen sind Orks einfach keine besonders guten Politiker. Ihre Politik findet hauptsächlich auf dem Schlachtfeld statt."



Riesen und Trolle sind unaufhaltbare Tötungsmaschinen, die mit ihren Stein- und Knochenkeulen imperiale Staatstruppen im Nu auslöschen. Im Kampf ist die Säurespucke der Trolle eine besonders fiese Waffe, um geschlossene Reihen des Gegners aufzubrechen.



„Jede Fraktion wird sich anders spielen!"

**MARK SUTHERNS, ENTWICKLUNGSLEITER**

Mark startete ebenfalls als Spiele-Journalist in die Gaming-Branche und übernahm nach seinem Wechsel zu Creative Assembly die unterschiedlichsten Jobs. Aktuell kümmert er sich um die reibungslose Produktion von *Total War: Warhammer*.

Wer in *Total War*: *Warhammer* mit den Grünhäuten loszieht, muss sich daher im Klaren darüber sein, dass Krieg und Eroberung zu den Grundpfeilern der Ork-Kultur gehören. Aufseiten der Grünpelze schlägt man deutlich mehr Schlachten als aufseiten des Imperiums. Für erfolgreiche Gefechte schließen sich einem Ork-Anführer dafür aber auch freiwillig neue Einheiten bis hin zu ganzen Armeen an. Intrigen, Spionage, Bündnisse und Handelsabkommen spielen im Alltag eines menschlichen Kaisers eine wichtigere Rolle, obwohl man sich auch mit dem Imperium munter in jeden Konflikt stürzen kann. *Warhammer* bleibt damit dem Sandbox-Spielprinzip der *Total War*-Serie treu, berücksichtigt aber zu einem gewissen Grad die Eigenheiten der *Warhammer*-Fraktionen.

**Schlachten, die süchtig machen**

Zurück zur Präsentation auf der Leinwand. Während wir uns noch an den detaillierten Rüstungen und Waffen ergötzen, ertönt plötzlich von irgendwo ein Horn und das Heer der Orks und Goblins setzt sich langsam in Richtung Imperium in Bewegung. Auf der gegenüberliegenden Seite hält Karl Franz, der derzeitige Kaiser des Imperiums,





Die furchtlosen Bihandkämpfer gehören zur Elite des Imperiums und nehmen es im Kampf problemlos mit größeren Gegnerhorden auf.



Kampf der Giganten! Karl Franz stürzt sich auf dem Rücken seines Greifen Todesklaue in einen Zweikampf auf Leben und Tod gegen einen Ork-Warboss, der auf einen Lindwurm in die Schlacht reitet.

noch eine flammende Rede vor seinen Soldaten. Das kennen wir bereits aus den anderen *Total War*-Spielen, doch in *Warhammer* wirkt die Ansprache des Kaisers irgendwie imposanter.

Dann kommt endlich der Moment, auf den wir alle gewartet haben: Die Soldaten in der vordersten Schlachtreihe der Menschen stehen dicht beisammen, als die ersten Orks im vollem Lauf in die Wand aus Schilden und Speeren krachen. Der Aufprall der Frontreihen schaut noch beeindruckender aus als in *Attila*: Einzelne Orks lösen sich aus der Formation, überspringen die ersten Reihen der Verteidiger und werden sogleich von Schwertern durchbohrt. Menschliche Soldaten gehen zu Boden, niedergestreckt von den Axthieben wilder Ork-Angreifer oder den Knüppeln der Trolle, die in großer Zahl auf dem Schlachtfeld vertreten sind. Die eben noch geschlossene Verteidigungslinie des Imperiums löst sich mit jedem Gefallenen mehr und mehr auf und über allem dröhnt ohrenbetäubender Kriegslärm; eine Kakophonie aus klirrenden Schwertern, bers-

## Die Ork-Kavallerie

Orks reiten unter anderem auf bösartigen Wildschweinen, die ihre Feinde mit gewaltigen Hauern aufschlitzen.

## EIN WARHAMMER-SPIEL OHNE DIE MÄCHTE DES CHAOS? DAS IST WIE STAR WARS OHNE IMPERIUM.

Eingefleischten Fans fällt es schwer, sich das *Warhammer*-Universum ohne die Mächte des Chaos vorzustellen. Schließlich beeinflussen die Dunklen Götter seit Jahrtausenden das Schicksal der Welt. Jahr für Jahr schickt das Chaos seine Dämonenarmeen an sämtliche Fronten, um der verhassten Welt und allen Lebewesen ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Das Chaos ist in *Warhammer* allgegenwärtig.

Kein Wunder also, dass die Vorstellung der ersten vier spielbaren Fraktionen für viel Aufregung und Unmut in der Community sorgte. Nur Menschen, Zwerge, Vampirfürsten und Orks? Warum verzichtet CA ausgerechnet auf eine der beliebtesten Fraktionen? Auch seltsam: Im Trailer zu *Total War: Warhammer* beschwört ein verdorbener Lichtmagier am Ende einen Dämon des Chaos-Gottes Tzeentch. Wir tippen daher darauf, dass das Chaos im zweiten Teil der Trilogie groß auftrumpft. Für einen einfachen DLC ist die Fraktion nämlich definitiv zu groß, zu wichtig, zu mächtig.

Im Trailer wechselt der Lichtmagier des Imperiums auf die dunkle Seite der Macht und beschwört einen mächtigen Dämon.

Das Luminarium des Hysh ist eine magische Kriegsmaschine des Imperiums, dessen geballte Feuerkraft selbst Riesen auf einen Schlag tötet.

Der Sigmarpriester und die Fußsoldaten des Imperiums versuchen, den Riesen aufzuhalten. Derweil spielt der Gigant mit seinem ersten Opfer und beißt ihm kurz darauf den Kopf ab. Das Monster ahnt nicht, dass die Soldaten des Imperiums es nur ablenken, während sich hinter den Kampflinien das Luminarium, eine Art magische Laserkanone, feuerbereit macht. Kurz darauf streckt die Kanone den Riesen mit nur einem Schuss nieder.

tenden Schilden und brüllenden Grünhäuten.

Wir könnten uns ewig an den Kampfszenen ergötzen, doch die Kamera dreht plötzlich ab und schwenkt auf die linke Flanke. Dort bereiten Orks einen Überraschungsangriff vor, der allerdings unter den Hufen der gepanzerten Pferde der Ritter der Reichsgarde ein jähes Ende findet. Knochen brechen und leblose Körper fliegen durch die Luft wie abgerissene Zweige in einem Orkan, während wir mit offenen Mündern auf die tödliche Choreografie schauen.

**Zweikampf auf Leben und Tod**

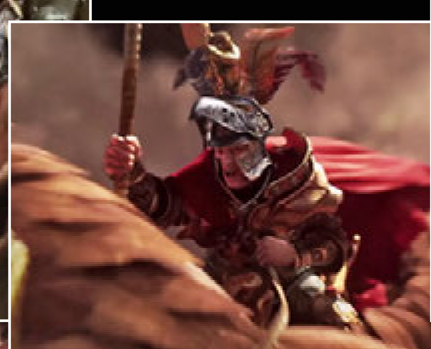
Schwenk zurück in die Mitte der Schlacht: Imperator Karl Franz und sein Greif Todesklaue liefern sich ein erbittertes Duell mit einem orkischen Warboss, der auf einem imposanten Lindwurm reitet. Beide Tiere sind in der Luft ineinander verkeilt; es ist ein Kampf auf Leben und Tod, geführt mit Zähnen, Klauen, Axt und Kriegshammer. Doch gegen Karl Franz hat der Ork keine Chance: Er und sein Lindwurm fallen nach kurzer Zeit leblos zu Boden. Der zweite Warboss hat freilich mehr Glück: Er landet mit seinem Lindwurm inmitten einer Kompanie Armbrustschützen, die die ganze Zeit über ungestört auf die heranstürmenden Orks, Goblins und Trolle schießen. Ein halbes Dutzend Männer wird direkt und ohne Vorwarnung vom Körper der mächtigen, reptilienartigen Bestie zerquetscht, einen weiteren Schützen schnappt sich der Lindwurm mit seinem riesigen Maul und

## DIE HELDEN UND GENERÄLE VON TOTAL WAR: WARHAMMER

Die Armeen von *Total War: Warhammer* werden nicht von namenlosen Generälen angeführt, sondern von legendären Helden, deren Namen selbst über die Grenzen der Alten Welt bekannt und gefürchtet sind. Diese Anführer entwickeln sich im Spiel weiter und erlernen mit jeder weiteren Schlacht neue Zauber und Fähigkeiten. Das Coole an diesem System ist, dass die Anführer der jeweiligen Fraktion auch mit spezieller Ausrüstung und magischen Artefakten ausgestattet werden können. Außerdem sterben sie nicht nach einer verlorenen Schlacht, sondern müssen lediglich ein paar Runden lang ihre Verletzungen auskurieren.



**GRIMGORK EISENPELZ**
Blinde Wut und der unstillbare Blutdurst treiben den berüchtigten Waaaghboss jedes Jahr aufs Neue dazu, über die Länder der Alten Welt herzufallen. Für den Anführer der Schwarzpelzorks gilt nur eine Regel: Jeder Tag ohne Kampf und Zerstörung ist ein schlechter Tag.



**KARL FRANZ, DER KAISER DES IMPERIUMS**
Der Anführer der Menschen ist ein Paradebeispiel für einen edlen, tapferen Ritter, der nicht nur die Grenzen seines Imperiums unermüdlich verteidigt, sondern auch einen Kreuzzug gegen das Böse auf der ganzen Welt führt.



**MANNFRED VON CERSTEIN, DER VAMPIRFÜRST**
Der verschlagene Blutsauger befehligt das Heer der Untoten und ist eine gefährliche Mischung aus Zauberer und Krieger. Auf seinem Eroberungszug quer durch die Länder der Alten Welt verfolgt Mannfred nur ein Ziel: Die Auslöschung allen Lebens!

## DAS DESIGN VON TOTAL WAR: WARHAMMER

Bei der Gestaltung der Einheiten haben die Grafiker darauf geachtet, die Unterschiede zwischen den vier Völkern deutlich herauszuarbeiten. Sigmar-Symbole zieren die Rüstungen der Ritter und das Kriegswerkzeug der Menschen. Orks kleiden sich in Drachenleder und verzieren ihre Ausrüstung mit Tierhörnern. Wer jetzt denkt, dass die Miniaturfiguren für die Brettspiele in puncto Details noch das Maß aller Dinge sind, der sollte sich die Einheiten in *Total War: Warhammer* mal aus nächster Nähe ansehen. Genau wie die Landschaften sind auch die Modelle der Einheiten in *Total War: Warhammer* im Vergleich mit anderen Spielen enorm detailliert.

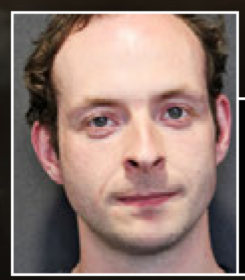
Creative Assembly hat auch die Zahl unterschiedlicher Modelle innerhalb einer Einheit kräftig nach oben geschraubt: Während sich ein Trupp Soldaten in *Rome 2* und *Attila* noch aus sechs unterschiedlichen 3D-Modellen zusammensetzt, besteht eine Gruppe Imperialer Schwertkämpfer aktuell aus 24 Figuren, die sich in Größe und Aussehen voneinander unterscheiden. Ein Wahnsinnsaufwand!

Eine Herausforderung stellten auch die riesigen Monster für das Design- und Animations-Team dar. Die Schwierigkeit lag darin, die Bewegungsabläufe von Fabeltieren wie Lindwurm und Greif möglichst natürlich aussehen zu lassen. Laut Chef-Designer Matt Davis liefern die Artworks in *Warhammer*-Regelbüchern einige Anhaltspunkte, doch bis ein Lindwurm glaubhaft über das Schlachtfeld krabbelt, vergehen Hunderte von Arbeitsstunden. Das Designer-Team von CA orientierte sich daher auch an realen Vorbildern wie Adler, Krokodile und Löwen. Todesklaue, der Greif von Karl Franz, ist ein gewaltiger Koloss, der trotz seiner Masse elegant durch die Luft gleitet. Im Vergleich dazu ist der Ork-Lindwurm ein plumpes Monster, das wie eine lebendige Abrissbirne durch die feindlichen Schlachtreihen fegt und mit seinem riesigen Maul nach Einheiten in seiner Umgebung schnappt. Einmal „gelandet“, bewegt sich der Lindwurm eher unbeholfen und rutscht wie eine Fledermaus über den Boden. Die Animateure haben all diese Bewegungsabläufe anhand von Tiervideos studiert.

Matt Davis, Chef Designer bei CA



Diese Ritter besitzen in *Warhammer* deutlich mehr unterschiedliche Gesichtszüge und individuelle Rüstungen als vergleichbare Einheiten in *Attila*.



*„Es wird laut, schräg und brutal. Warhammer eben.“*

**SIMON MANN, SCHLACHTEN-DESIGNER**

Vor seinem Job bei Creative Assembly arbeitete Simon schon für Crytek, Lionhead, Rebellion und Criterion. In *Total War: Warhammer* kümmert er sich darum, dass in den Echtzeit-Schlachten ordentlich die Fetzen fliegen.

schleudert ihn kurz darauf meterweit durch die Luft.

Apropos Lindwürmer und Greifen: Nach der Veröffentlichung des *Warhammer*-Trailers wurde in den Foren intensiv über das Thema „Flugeinheiten” diskutiert – manche Fans sind der Meinung, dass sie einfach nicht zu einem *Total War*-Spiel gehören. Diesen Eindruck hatten wir bei der Präsentation zu keinem Zeitpunkt, im Gegenteil. Das, was wir sahen, erinnerte uns an die Nazgûl auf ihren geflügelten Untieren in *Der Herr der Ringe*. Viel geiler geht's nicht.

*Warhammer*-Schlachten, so viel dürfte jetzt klar sein, sind nichts für schwache Gemüter. Genau das bestätigt auch der Riese, der als Nächster in den Fokus der Kamera gerät. Die haushohen, dürren Gestalten mit ihren meterlangen, tonnenschweren Keulen sorgen für Chaos und Vernichtung in den Reihen der menschlichen Verteidiger. Wer von der Keule eines Riesen erwischt wird, bekommt ungefragt einen Freiflug in die ewigen Jagdgründe. Oder wird in Sekundenbruchteilen auf die Höhe eines Pizzakartons reduziert, falls man zufällig dort steht, wo die Keule des Riesen aus 10 Metern Höhe auf den Boden knallt. Für den kleinen Hunger zwischendurch schnappt sich der Riese inmitten des Getümmels auch gerne mal einen unglücklichen Soldaten und beißt kräftig zu. Ja, es gibt schönere Arten, von der Bühne des Lebens abzutreten.

**Das dicke Ende kommt noch**

Wir haben leider nicht den Platz, um alle genialen Szenen aufzuzählen, die wir in den nächsten Minuten noch zu Gesicht bekommen. Beispielsweise, wie der keulenschwingende Riese von einem Luminarium des Hysh, eine Art religiöse Laserkanone, umgebolzt wird. Oder wie PR-Manager Al Bickham, der uns die *Warhammer*-Demo am Rechner präsentiert, einen Kamikaze-Goblin per Katapult in die Luft feuert, den grünen Wicht anschließend über das gesamte Schlachtfeld lenkt und zu guter Letzt direkt in eine Gruppe von Pikenieren stürzt. Oder wie ein Goblin-Schamane den mächtigen Curse of da bad Moon zaubert und mal eben 30 Pferde samt Reiter vom Erdboden verschluckt werden.

Wir könnten jetzt noch ein paar Seiten so weitermachen, doch wir spulen lieber zum Ende der Präsentation. Die Schlacht zwischen dem von Kaiser Karl Franz angeführten Imperium und der wilden Horde des Ork-Bosses Grimgork Eisenpelz ist auf dem Höhepunkt, die nächsten Sekunden entscheiden über Sieg oder Niederlage. Just in dem Augenblick, als die Orks zum finalen Sturmangriff ansetzen, tritt ein Zauberer des Imperiums aus dem Getümmel hervor und reckt seine Hände gen Himmel. Die Wolkendecke bricht und Sekunden später kracht ein gleißender Komet in die Reihen der Grünhäute und löscht einen Großteil der heranstürmenden Orks aus. Bäm! Was für ein fettes Ende!

**Zurück in der Realität**

Die Demo ist vorbei, das Licht geht an. Die vier Entwickler, die mit uns im Raum sitzen, grinsen schäbig. Wahrscheinlich haben sie die Demo schon zum 316-ten Mal gesehen, trotzdem zeigen sie keinen „Kenn ich alles schon, kannste ausmachen”-Gesichtsausdruck. Nein, die vier grinsen wie beim ersten Mal, während wir leise Flüche murmeln, weil wir jetzt nicht sofort an den Rechner dürfen und *Total War*: *Warhammer* zocken können. Glücklicherweise erinnern wir uns, wieso wir eigentlich hier sind, und legen einen fünfzehnseitigen Fragenkatalog auf den Tisch, der gewissenhaft abgearbeitet werden will. Als Erstes möchten wir

von den anwesenden Entwicklern wissen, ob Helden wie Karl Franz, Grimgork oder die Anführer der anderen beiden Völker bei den Schlachten auch ins Gras beißen können. Mark Sutherns, der bisher eher still auf seinem Stuhl herumlümmelte, ergreift das Wort: „Nein, die großen Anführer können lediglich verletzt werden. Es gibt auch keine Zeitrechnung wie in *Rome 2* oder *Attila*, wo mit jeder Runde auf der Strategiekarte ein halbes Jahr vergeht. In *Warhammer* gibt es einfach nur Runden ohne zeitlichen Bezug und die Helden können so auch nicht an Altersschwäche sterben."

Simon Mann, der sich bei *Warhammer* um das Design der Schlachten kümmert, verrät uns, dass alle Helden eigene Questreihen im Spiel besitzen. Über die kann man mächtigere Waffen, bessere Ausrüstung oder imposante Reittiere freischalten. Die uns gezeigte Demo sei übrigens die finale Quest-Schlacht für Kaiser Karl Franz, an dessen Ende er den legendären Hammer des Sigmar erbeutet. Kenner der *Total War*-Serie können sich diese Quests wie ganz normale historische Schlachten vorstellen, die in den normalen Spielfluss auf der Kampagnenkarte eingestreut werden. Man kämpft an vorher festgelegten Schauplätzen in der Spielwelt und hat keinen Einfluss auf die Zusammensetzung seiner Armee oder die des Gegners. Dem Spieler steht es völlig frei, ob er die Questreihe bis zum Ende durchspielt oder komplett ignoriert und sich ganz seinem persönlichen Feldzug auf der Strategiekarte widmet. Allerdings sollen die Belohnungen laut Simon Mann so gut sein, dass es fahrlässig wäre, die Quests nicht zu spielen.

Ebenfalls cool: Neben den berühmten Anführern kann man eigene Helden entwerfen, in die Schlacht schicken und auch spezielle Quests mit ihnen erledigen. Im Gegensatz zu den „historischen" Figuren sind die Selfmade-Helden aber nicht unsterblich. Stirbt beispielsweise euer hochgezüchteter Magier in der Schlacht, dürft ihr einen neuen Stufe-1-Helden ausbilden. Echtzeit-Gefechte mit Schiffen wird es übrigens nicht geben. „Seeschlachten finden in *Warhammer* nur auf der Strategiekarte statt", erklärt Simon Mann. Na gut.

## HIGHLIGHT: DAS GOBLIN-KAMIKAZE-KATAPULT



Ork-Generäle können mit diesem Katapult einen geflügelten Goblin als lebendes Geschoss abfeuern, anschließend selbst steuern und per Kamikaze-Angriff mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten.

INTERVIEW MIT DEM **ENTWICKLER-TEAM VON TOTAL WAR: WARHAMMER**

# „Wir wollen auch neue Spieler für Warhammer begeistern!"




Von links nach rechts: Simon Mann, Ian Roxburgh, Tanja Adov (Redakteurin), Mark Sutherns, Andrew Hall

**PC Games:** Nach der flammenden Rede des derzeitigen Kaisers des Imperiums wirkt es so, als ob die Helden im Kampf nicht nur eine wichtige Rolle als starke Einheit spielen, sondern auch als lebende Legenden dieses epische Gefühl verbreiten sollen. Wollt ihr dies als Konzept künftig auch für andere geplante Völker verfolgen?
**Simon Mann:** Wie bei den Völkern der zukünftigen Erweiterungen, können wir noch nichts Genaueres zu geplanten Helden sagen. Aber jedes Heer wird von einer lebenden Legende angeführt, die *Warhammer*-Fans bekannt ist. Wir wollen mit diesen kleinen Geschichten aber auch Leute für *Warhammer*-Spiele begeistern, die mit Tabletop vielleicht bisher noch nichts am Hut hatten. Das wäre toll!

**PC Games:** In *Warhammer*-Regelbüchern habe ich auch die Möglichkeit, die legendären Helden links liegen zu lassen und mir einen eigenen General zu basteln. Dabei kann ich ihn nicht nur mit speziellen Reittieren, sondern auch mit besonderen Rüstungen und magischen Artefakten ausstatten. Geht das in *Total War: Warhammer* auch?
**Simon Mann:** Ja, dem Spieler steht es frei, seinen eigenen Helden zu erschaffen und ihn nach Herzenslust auszustatten. Er muss sich die besonderen Gegenstände allerdings erst im Verlauf des Spiels verdienen. Einige Quests drehen sich um diese magische Ausrüstung, die den Spieler als Belohnung erwarten.

**PC Games:** Auch legendäre Gegenstände wie Sigmars Kriegshammer Ghal Maraz, mit dem aktuell Karl Franz kämpft?
**Simon Mann:** Ja, der Spieler kann im Spielverlauf auch diese Waffen bekommen oder sie sich verdienen.

**PC Games:** Im Trailer ist mir aufgefallen, dass Mannfred von Cerstein, der Vampirfürst, sich auf einem Zombiedrachen in die Lüfte erhebt. Im Tabletop-Spiel reitet er aber auf einem Nachtmahr, einer untoten Kreatur, die

**Das Wichtigste fehlt.**
Von besagter Strategiekarte war in der Demo leider noch nichts zu sehen. Das ist schade, weil man den Großteil der Spielzeit in *Total War* auf ebenjener Karte verbringt und dort seine Feldzüge und Eroberungen plant. Auch der Ausbau der Siedlungen und Städte, die Diplomatie oder der Handel mit anderen Völkern wird auf der Weltkarte durchgeführt. Hoffen wir, dass Ian Roxburgh und sein Team sich dabei an dem grandiosen *Total War: Attila* orientieren. Denn so schön die 3D-Schlachten auch aussehen: Wenn Warhammer auf der Kampagnenkarte keinen Spaß macht, bringt einem die tolle Grafik nichts. ❑


Demigreifen-Ritter sind die mächtigste Waffe des Imperiums. Die wilden Bestien besitzen die rasiermesserscharfen Klauen eines Löwen und einen kräftigen Vogelschnabel, der selbst die stärkste Panzerung knackt.

## „*Warhammer* im *Total War*-Desgin: Das kann ja nur affengeil werden!“

*Dirk Gooding**

Okay, ich bin offiziell beeindruckt. Und das, obwohl ich vom eigentlichen Kern des Spiels, nämlich dem Strategie-Part, noch gar nichts gesehen habe. Wie spielt sich *Warhammer* auf der Kampagnenkarte? Wie genau läuft die Diplomatie ab, wie setze ich meine Agenten ein, wie funktioniert der Handel mit den anderen Fraktionen? Fragen, auf die ich zum jetzigen Zeitpunkt keine Antwort weiß. Allerdings traue ich Creative Assembly zu, die richtigen Antworten zu finden. Genug Zeit bis zur Veröffentlichung haben die Engländer allemal.

**GENRE:** Strategie
**PUBLISHER:** Sega
**ENTWICKLER:** Creative Assembly
**TERMIN:** 1. Halbjahr 2016

**EINDRUCK** **BROOOTALST GUT**

*Chefredakteur unseres Schwestermagazins PCG MMORE.

## „Bei der Präsentation juckte es mir bereits in den Fingern!“

*Tanja Adov**



Als langjähriger *Warhammer*-Fan kann ich es kaum erwarten, meine erste Pixelarmee ins Feld zu führen. Ganz ehrlich, als ich das erste Mal von *Total War: Warhammer* gehört habe, habe ich nicht diese atemberaubende Atmosphäre und den Detailreichtum der Figuren erwartet. Bei der Präsentation in Horsham erwachten die Tabletop-Miniaturen, mit denen ich es bisher zutun hatte, auf dem Bildschirm plötzlich zum Leben. Großes Lob an das Grafiker-Team von CA, ihr habt ganze Arbeit geleistet! Nun bin ich aber auf die technische Umsetzung gespannt. Welche Spielelemente werden während der Schlacht über Sieg oder Niederlage entscheiden? Spielen Champions, Musiker und Standartenträger eine Rolle? Gibt es Truppenmoral? Und wann dürfen wir endlich probespielen?!

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

*Redakteurin und Gestalterin bei unserem Schwestermagazin PCG MMORE.

aus Einzelteilen von verschiedenen Monstern besteht, in die Schlacht. Habt ihr ihn auf einen Drachen gesetzt, weil es einfach beeindruckender aussieht als ein untoter Klepper?
**Andrew Hall:** Die Spieler können zwischen verschiedenen Reittieren wählen und ihren Helden wahlweise zu Fuß (Infanterie), auf einem Pferd (Kavallerie) oder einem Flugreittier (Flugeinheit) in die Schlacht schicken. Manfred ritt im Trailer also nur eines der Reittiere aus dem Vampirfürsten-Repertoire.

**PC Games:** Ich kann also Karl Franz, obwohl er im Tabletop auf seinem Greifen Todesklaue reitet, auch auf ein einfaches Pferd setzen, wenn ich es möchte?
**Ian Roxburgh:** Ja klar, die Spieler haben die Wahl, ob und wie sie ihren Helden ausstatten wollen.

**PC Games:** In der heutigen Schlacht – Imperium gegen Grünhäute – waren die Rollen der Helden klar aufgeteilt: Karl Franz und sein Gegenspieler Grimgork Eisenpelz sind zweifelsfrei klassische Krieger. Die Kampfmagier übernehmen die Spezialisten wie imperiale Magier und Ork-Schamanen. Doch laut den *Warhammer*-Regelbüchern sind Vampirfürsten eine Mischung aus beidem. Sie sind furchterregende Krieger und Nekromanten (Zauberer) zugleich. Kommen die Untoten-Helden auch in *Total War* als Alleskönner daher?
**Andrew Hall:** Die Helden von *Total War* sind nicht nur auf eine Aufgabe beschränkt. Im Fall der Vampirfürsten hielten wir uns an das *Warhammer*-Tabletop. Das heißt, dass sie Krieger und Zauberer gleichzeitig sein können, wenn der Spieler es möchte. Das Ganze hängt davon ab, welche Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände der Spieler seinem General gibt.

**PC Games:** Ehrlich gesagt, als ich das erste Mal von Magie in *Total War* hörte, habe ich nicht erwartet, dass sie eine so wichtige Rolle auf dem Schlachtfeld spielt. Der Komet von Casandora wirkte wie eine Atombombe, als er auf die Orks vom Himmel herabregnete und die hinteren Schlachtreihen der Grünhäute komplett auslöschte. Entscheidet in *Total War* am Ende tatsächlich die Magie über Sieg oder Niederlage?
**Andrew Hall:** Der Komet von Casandora ist ein mächtiger Zauber, der nur fortgeschrittenen Magiern zur Verfügung steht. Dieser Zauber ist der höchste und stärkste Spruch der Lehre des Himmels und wir präsentierten ihn heute, um euch zu zeigen, was in *Total War* möglich ist. Im Spiel muss der Zauberer mit kleinen Sprüchen anfangen und sich quasi hocharbeiten. Mit mehr Erfahrung darf er im Spielverlauf stärkere Sprüche lernen und wirken.

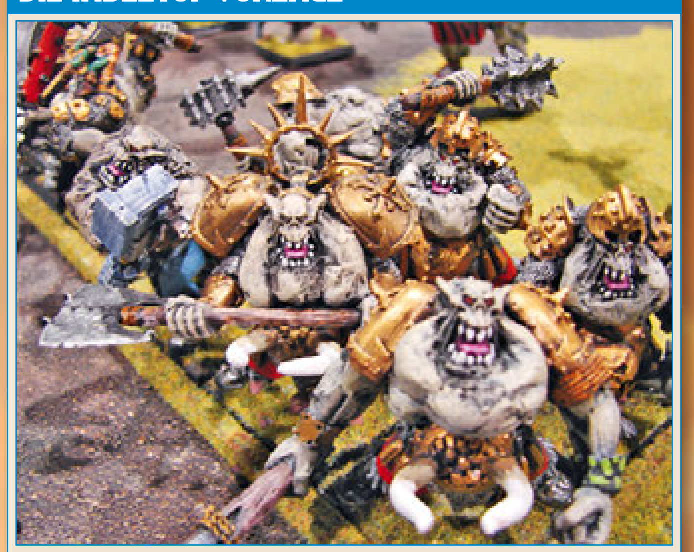
**PC Games:** Die Magie hat in *Warhammer* viele Schulen, nicht nur die Lehre des Himmels. Die Lehre des Feuers, Todes und Lichts sind weitere Beispiele für eine breite Auswahl an Sprüchen, die man im Tabletop-Spiel wirken kann. Alle haben auf dem Schlachtfeld so ihre Stärken und Schwächen. Wird es in *Total War* auch mehrere Magieschulen geben?
**Max Sutherns:** Auf jeden Fall. Die Magie wird genauso vielfältig sein wie die Einheiten der Völker. Der Spieler kann die Zauberei genauso strategisch einsetzen wie seine Truppen auch.

# Es fehlt ein echter Hammer

*Total War: Warhammer* ist bei Weitem nicht das erste PC-Spiel, welches das *Warhammer Fantasy*-Universum als Staffelei für imposante Schlachtengemälde nutzt. Bislang war aber kein Hit dabei. Wir werfen einen Blick zurück auf die wichtigsten Vertreter. **Von**: Peter Bathge

1983

## DIE TABLETOP-VORLAGE



Am Anfang steht *Warhammer Fantasy Battle*. Der Name sagt schon alles: Es geht einzig und allein darum, Schlachten im *Warhammer*-Universum zu schlagen, in dem Fraktionen wie Elfen, Menschen, Zwerge, Orks und die Mächte des Chaos in endlosem Krieg um die Kontrolle über Ländereien streiten. Diese Gefechte werden mit 25 bis 250 Milimeter großen Figuren ausgetragen, die jeder Spieler zuvor individuell von Hand bemalt. Für Bewegungen, Aktionen und Angriffe der Truppen ist der Wurf eines Würfels nötig. Aktuell wird die achte Edition des Regelwerks verwendet. Unzählige Romane erzählen die Rahmengeschichte, in der Entwickler Games Workshop zuletzt mit dem Einläuten der sogenannten „End Times" einen apokalyptischen Krieg um das Schicksal der Welt begonnen hat.

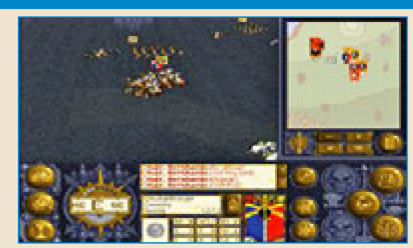
1995

## BLOOD BOWL

Als Ende der 80er-Jahre die Begeisterung für *Warhammer* neue Höhen erreichte, veröffentlichte Games Workshop mehrere Ableger. 1987 startete so neben *Warhammer 40k* und der Pen&Paper-Variante von *Warhammer Battle Fantasy* auch *Blood Bowl*: ein Brettspiel für zwei Spieler, das als Mischung aus American Football und Rugby bekannte Sportarten auf den Arm nimmt. Als Manager eines Teams mit Spielern der typischen *Warhammer*-Rassen versucht ihr in brutalen Matches, das Spielgerät möglichst oft in die Endzone des Gegners zu tragen („Touchdown"). Dabei sind anders als im realen Sport auch unfaire Mittel erlaubt und sogar gefordert: Wer die gegnerische Mannschaft durch Fouls dezimiert, hat bessere Chancen auf den Sieg. Die MS-DOS-Umsetzung lässt euch Saisons bestreiten und neue Spieler als Ersatz für getötete Team-Mitglieder rekrutieren, ist aber nur ein schwacher Aufguss des spaßigen Brettspiels.




## IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE



Der erste Versuch, *Warhammer*-Schlachten als Strategiespiel auf dem PC zu adaptieren, machte vor allem durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad von sich reden. Als Söldneranführer Morgan Bernhardt müsst ihr mit einer festgelegten Anzahl an Truppen eine Reihe von Taktik-Gefechten überstehen. Verlorene Einheiten sind dauerhaft weg, mit verdientem Gold erwerbt ihr zwischen den Missionen in beschränktem Maße Ersatz. Verwundete Soldaten müssen derweil im nächsten Kampf aussetzen. Wer sich durchbeißt, freut sich über die Möglichkeit, regelmäßig zwischen mehreren Missionen entscheiden zu dürfen, was einem Zugriff auf unterschiedliche Truppentypen gewährt.

Während die düstere Zukunftsvision *Warhammer 40k* mit der *Dawn of War*-Reihe gleich mehrere exzellente PC-Umsetzungen vorzuweisen hat, hinkt der Fantasy-Zweig des Tabletop-Spiels in Sachen Spieleumsetzungen seit jeher hinterher. Veteranen sind vor allem die Vorstöße ins Strategie-Genre in den 90er-Jahren wohlwollend in Erinnerung geblieben. Spiele wie *Dark Omen* ließen von Fans heiß und innig geliebte Völker wie Elfen, Orks und Skaven erstmals über den Bildschirm marschieren. Danach herrschte jedoch – auch wegen des ausbleibenden Verkaufserfolgs – jahrelang Funkstille. Es sollte bis nach dem Jahrtausendwechsel dauern, bevor *Warhammer*-Eigner Games Workshop erneut eine Zusammenarbeit mit den Spielestudios anstrebte. Das Ergebnis waren zwei der bis dato größten Warhammer-Projekte: *Age of Reckoning*, ein Online-Rollenspiel im Stil von *World of Warcraft*, und *Mark of Chaos*, ein Echtzeitstrategie-Spiel, das Elemente aus *Warcraft 3* und der *Total War*-Serie borgte. Beide blieben hinter den Erwartungen zurück. 2015 und 2016 steht die nächste Welle *Warhammer*-Spiele an. Ob es diesmal klappt mit dem einen, alles in den Schatten stellenden Hit? ❑

1998

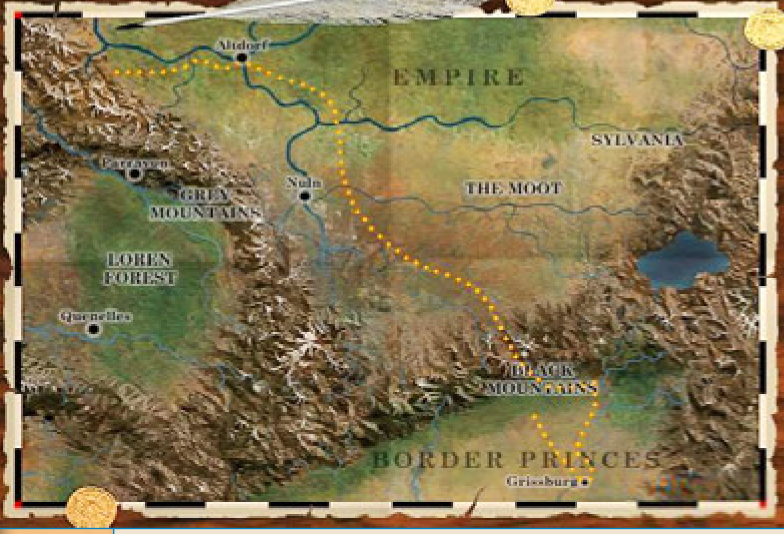
## DARK OMEN

Morgan Bernhardt und seine Söldnertruppe kehren drei Jahre nach *Im Schatten der gehörnten* Ratte zurück auf die PC-Bildschirme. Erneut dürft ihr hauptsächlich menschliche Truppen kommandieren – zuweilen schließen sich euch jedoch verbündete Elfen und Zwerge an. Dafür zeigt sich *Dark Omen* in anderer Hinsicht innovativ: Das Echtzeitstrategie-Spiel setzt als eines der ersten auf eine frei dreh- und zoombare 3D-Engine. Dadurch besitzt das Terrain Höhenstufen. Genau wie später in *Shogun: Total War* bestehen die Einheiten jedoch nur aus 2D-Sprites. Das schont die Rechenleistung der frühen 3D-Beschleuniger wie der Voodoo-Karten von 3dfx. Auch spielerisch ähnelt *Dark Omen* in vielerlei Hinsicht der *Total War*-Serie – ob sich da Creative Assembly so einiges beim *Warhammer*-Spiel abgeguckt hat? Hier wie dort besitzen Einheiten etwa eine Moralanzeige. Sinkt die gen null, fliehen eigene Soldaten ebenso wie Feinde. Mit jedem Gefecht sammeln Kämpfer Erfahrungspunkte. Flankenangriffe und Formationen sind wichtig; vor Schlachtbeginn dürft ihr bis zu zehn eurer maximal 32 Mann zählenden Kompanien nach Belieben auf dem Schlachtfeld arrangieren. Neben Infanterie und Kavallerie kommen auch Geschütze zum Einsatz. Darüber hinaus schart Morgan Bernhardt eine Reihe von Helden um sich, die über Spezialkräfte wie Zaubersprüche verfügen.

Im Vergleich zum Vorgänger entschärft Entwickler Mindscape den Schwierigkeitsgrad; mit ein Grund, warum *Dark Omen* bis heute das weitaus populärere Spiel ist. Dezimierte Kompanien lassen sich zwischen Einsätzen mit frischen Soldaten auffüllen, solange mindestens ein Kämpfer überlebt hat. Im Mehrspielermodus treten zwei Generäle auf einer Karte gegeneinander an, zuvor dürfe sie sich ihre Wunschtruppe zusammenstellen. Ein weiteres Konzept, das die *Total War*-Reihe später adaptieren sollte.







## WARHAMMER: AGE OF RECKONING






Das Online-Rollenspiel von *Dark Age of Camelot*-Entwickler Mythic Entertainment erhielt viele Vorschusslorbeeren und gute Wertungen zum Release. Publisher Electronic Arts wollte damit groß ins MMORPG-Geschäft einsteigen und *World of Warcraft* die Spieler klauen. Im ersten Monat verkaufte sich *Age of Reckoning* laut offiziellen Angaben dann auch 1,2 Millionen Mal. Kinderkrankheiten und technische Probleme törnten viele Spieler jedoch ab. Dazu kam eine allgemeine Ideenlosigkeit der Entwickler: *Age of Reckoning* gilt vielen Spielern als uninspirierter *WoW*-Klon mit *Warhammer*-Figuren. Selbst die großen Realm-vs-Realm-Schlachten, in denen etliche Spieler in aufwendigen PvP-Eroberungszügen zusammenkamen, waren lediglich eine Kopie des Systems aus *Dark Age of Camelot*. Nach dem Ende des Probemonats (zum Spielen war eine monatliche Gebühr fällig) verließen viele Spieler die Community wieder. Dennoch hielt sich das erste Online-Rollenspiel im *Warhammer*-Universum erstaunlich lange – erst Ende 2013 wurden die Server abgeschaltet. EAs Lizenzvereinbarung mit Games Workshop war ausgelaufen.

2008

2006

2009

## WARHAMMER: MARK OF CHAOS



In gewisser Weise eine inoffizielle Fortsetzung von *Dark Omen*. *Mark of Chaos* stammt von denselben Entwicklern, die zuvor das gefällige Echtzeitstrategie-Spiel *Armies of Exigo* veröffentlichten und später mit *Might & Magic: Heroes 6* einen Abstecher ins Rundentaktik-Genre wagten. Zwei Kampagnen übergeben euch die Kontrolle über insgesamt vier Fraktionen: Das Menschenimperium und die Elfen sowie Chaos-Mächte und Skaven. Das Add-on *Battle March* erweitert diese Auswahl später noch um Dunkelelfen sowie Orks und Goblins. Basisbau und Rohstoffsammeln spielen wie in *Dark Omen* keine Rolle.

*Mark of Chaos* baut die Rolle der Heldenfiguren weiter aus. Diese besonders kräftigen Einheiten lassen sich mit besonderer Ausrüstung ausstaffieren und steigen mit jeder Schlacht im Level auf, bis sie mit ihren Spezialfähigkeiten und Zaubern ganze Armeen im Alleingang vernichten. Treffen zwei Helden aufeinander, beginnt ein Duell, in das die restlichen Truppen nicht eingreifen. Die Verbündeten des Verlierers erleiden einen großen Moralverlust. Ebenjene Duelle waren vielen Spielern auf Dauer jedoch zu langweilig. Zudem vereinfachte das Spiel die Tabletop-Regeln auf rabiate Weise, was nicht allen Fans gefiel. Darüber hinaus fehlte die versprochene Koop-Kampagne und dank der amateurhaften KI war das Spiel sehr seicht.

## BLOOD BOWL

Der französische Hersteller Cyanide, damals hauptsächlich für seine Radsportmanager-Adaption der Tour de France bekannt, belebte 2009 das taktische Sport-Strategiespiel *Blood Bowl* wieder. Die Neuauflage wurde für ihren optionalen Echtzeitmodus stark kritisiert, Fans des Brettspiels hatten jedoch viel Freude an der detailgetreuen Umsetzung des komplexen Regelwerks. Im Umkehrschluss fühlten sich Neueinsteiger überwältigt von der Menge an möglichen Spielzügen und der trotz 3D-Darstellung spröden Präsentation. *Blood Bowl* fand dennoch seine Nische: Der theoretisch endlos spielbare, frei anpassbare Karrieremodus und optionale Online-Turniere für bis zu vier Spieler beschäftigten Hardcore-Fans eine ganze Weile. Fünf Jahre später kündigten Cyanide und Publisher Focus Home Interactive einen Nachfolger an (siehe rechte Seite).



2015

2016

## MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

Skaven und Chaos-Dämonen en masse erwarten euch in *Mordheim: City of the Damned*. In der gleichnamigen Stadt hat ein Meteroriteneinschlag die Zivilbevölkerung dezimiert. In den ausgebrannten Ruinen kommt es zu rundenbasierten Gefechten zwischen verschiedenen Kriegsbanden. Das spielt sich ähnlich wie *Valkyra Chronicles:* Einheiten steuert ihr per WASD oder Pfeiltasten statt ihren Pfad mit Klicks vorzugeben. Enthalten sind ganze vier Solo-Kampagnen sowie ein Mehrspielermodus für zwei Spieler. Auf den Online-Partien liegt dank der vielen taktischen Möglichkeiten dann auch der Fokus des Spiels. Die Partien gegen den Computer wirken in der schon jetzt verfügbaren Early-Access-Version auf Steam noch etwas langatmig. Das liegt auch an der Präsentation, die weit entfernt ist von den dynamischen Gefechten eines *XCOM: Enemy Unknown*. Online-Rangliste, ein Level-up-System sowie die Möglichkeit, neue Gegenstände für die Kriegsbande zu erwerben, sollen die Langzeitmotivation hochhalten. Die akkurate Umsetzung der Tabletop-Vorlage mit ihren etlichen Zahlenwerten macht das Ganze aber auf den ersten Blick schwer durchschaubar.

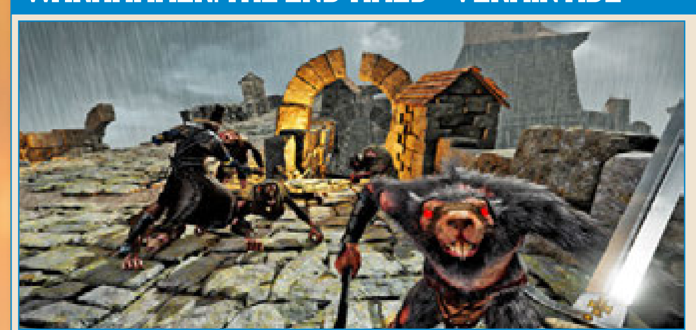


## TOTAL WAR: WARHAMMER



Entwickler Creative Assembly könnte nächstes Jahr das bisher beste und wichtigste *Warhammer*-Spiel abliefern. Die Briten scheinen das Szenario mit seinen so unterschiedlichen Völkern, Armeen und Flugeinheiten in einer Breite abzubilden, die bisher keine andere Umsetzung aufgewiesen hat. Wenn alles klappt und es keinen Katastrophen-Launch wie bei *Total War: Rome 2* gibt, bekommt Games Workshops Traditionsmarke 2016 endlich das lang ersehnte Hammerspiel.

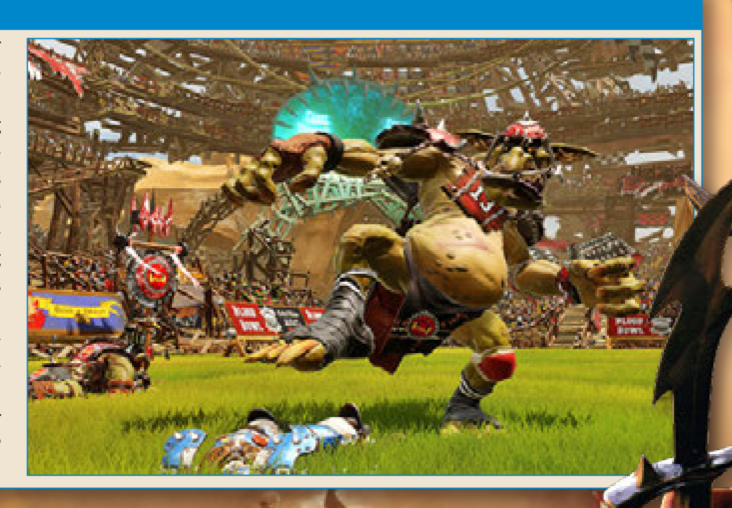
## WARHAMMER: THE END TIMES – VERMINTIDE



*Left 4 Dead* mit riesigen Rattenmenschen (Skaven) statt fleischfressender Infizierter: So lässt sich das Vier-Spieler-Koop-Spiel von Fatshark (*War of the Roses*) zusammenfassen. *Vermintide* während der mutmaßlichen Apokalypse („End Times") und gibt sich dementsprechend düster. So ein Weltuntergang ist nun mal keine fröhlich-bunte Angelegenheit! In der Rolle eines von fünf Monsterjägern hackt, schlitzt und schießt ihr euch an der Seite von bis zu drei menschlichen oder computergesteuerten Helden durch Horden aggressiver Nagetiere. Neben Pistolen und Schwertern setzt ihr zu diesem Zweck auch Keulen, Äxte und Zaubersprüche ein. Schöne Tabletop-Anleihe: Am Ende jedes Auftrags würfeln die Spieler darum, wer welches gefundene Ausrüstungsteil erhält. Der Koop-Spaß soll Ende des Jahres beginnen.

## BLOOD BOWL 2

Bei einem Vorschau-Event konnten wir uns bereits vom hohen Unterhaltungsfaktor der neuen Match-Präsentation überzeugen: Eine fiktive Sportsendung namens Blood Bowl TV fasst auf witzige Weise die Highlights des Liga-Alltags zusammen. Das Kommentatoren-Duo aus Vampir und Oger gibt im Stil amerikanischer Sport-Berichterstattung amüsante Anekdoten zum Besten. Das Zusammenstellen eines schlagkräftigen Teams hat wieder oberste Priorität. Kreaturen aus acht Völkern stehen zur Auswahl. Namen, Fähigkeiten, Teamfarben und Ausrüstung der Brutalo-Sportler dürft ihr frei anpassen. *Blood Bowl 2* erscheint am 22. September 2015.



Konzept- studie

Polygondichte ohne Gewähr

Repräsentiert nicht die finale Qualität des Spiels

Material aus einer zu 83 Prozent fertiggestellten Version

Abbildung ähnlich

# Gebrochene Versprechen

Wie uns Hersteller und Entwickler mit großspurigen Ankündigungen, schicken Screens und Hochglanz-Videos in die Irre führen.

**Von:** Thorsten Küchler

Der Ausdruck „Downgrade" hat exzellente Chancen, das PC-Spiele-Unwort des Jahres zu werden: Denn die aktuelle Diskussion um die finale Grafikqualität von *The Witcher 3* beweist, wie empfindlich und penibel die Kundschaft auf Täuschungsmanöver reagiert. Im Mittelpunkt der Kontroverse steht immer dieselbe Frage: Warum machen die das überhaupt? Ob kalkulierte Absicht hinter irreführender Spiele-Werbung steckt, lässt sich im Nachhinein oft nur schwer herausfinden. Fakt ist jedoch: Wir alle, Konsumenten wie Presse, tragen eine nicht zu vernachlässigende Mitschuld an dem Marketing-Maleur. Schließlich definiert sich

## Bullshots: Optische Screenshot-Täuschungen

Geschönte Herstellerbilder sind inzwischen derart prominent, dass sie gar mit einem eigenen Fachterminus versehen wurden: Dieser wenig schmeichelhafte Begriff lautet „Bullshot" und setzt sich aus Bullshit (also Schwachsinn) sowie Screenshot zusammen. Grob kann man solche manipulierten Werke in folgende drei Kategorien unterteilen:

**Geschönte Gemälde**

Man kennt dieses Gefühl: Da enthüllt Hersteller X erste Bilder zu Spiel Y und die wirken fast zu schön, um wahr zu sein – und sind es auch



Typisch *Assassin's Creed*: Ubisofts Hersteller- Screenshots zeigen stets perfekt inszenierte Szenen mit dezent aufgemöbelten Verwisch- und Lichteffeken.



*The Crew* war kein hässliches, aber eben auch kein optisch brillantes Spiel – die großartigen Spiegelungen und Wasserdetails gibt es nur auf Ubisoft-Bildern zu sehen.



Legendärer Beschiss: Im Rahmen der PS3-Ankündigung zeigte Sony einen *Killzone 2*-Trailer, der vermeintliche Spielszenen zeigte – in Wahrheit war alles vorgerendert.



Grandiose Explosionen, faszinierende Details, ganz viel Schmu: Die ersten Bilder zu *Command & Conquer: Tiberian Sun* entstammten der Fantasie eines Grafikers.

moderne Software zu allererst über ihre grafische Güte, besonders im Zeitraum vor dem eigentlichen Release. Und nicht umsonst lautet die Devise „Es gibt keine zweite Chance für einen ersten Eindruck“: Wenn Hersteller ihre millionenschweren Produkte auf die kritische Öffentlichkeit loslassen, dann in möglichst perfektionierter Form. Nicht auszudenken, wenn beispielsweise erste Screenshots zum neuen *Assassin's Creed* bloß ordentlich wirken …

**Druck durch Druckverfahren**

Die grafische Wahrheit wird aber nicht erst seit wenigen Jahren mit Füßen getreten: Bereits Ende der 90er-Jahre veröffentlichte Electronic Arts im Zuge seiner PR-Kampagne zum Echtzeit-Strategie-Titel *Command & Conquer: Tiberian Sun* Bilder, die plump per Photoshop aufgemotzt wurden – hineingepinselte Details wie Reifenspuren und Mündungsfeuer fehlten im finalen Spiel. Ein Täuschungsversuch, der leider auch mit dem Aufschwung der Spielemagazine zu tun hat: Denn klassische Druckverfahren verwenden eine Auflösung von 300 dpi (also „Pixel pro Inch“), Computermonitore erreichen indes zumeist eine deutlich geringere Punktdichte. Ergo wurden und werden Screenshots in utopisch hoher Auflösung gerendert, um auch abgedruckt noch knackscharf auszusehen. Geplante Irreführung kann man das eigentlich nicht nennen, denn viele Herstellershots werden in der tatsächlichen Spiel-Engine erstellt – nur eben kompositorisch aufgehübscht. Zudem ist ein einzelnes Standbild eben nur das: eine Momentaufnahme, die ohne Rücksicht auf (im finalen Spiel relevante) Physik- und KI-Berechnungen und ohne Angst vor überforderter Hardware bis zum Anschlag gedreht werden kann.

**Bewegliche Ziele**

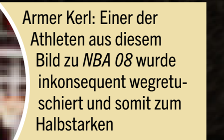
Ein ähnlich gelagertes Problem plagt Videos, die aus frühen Gameplay-Szenen bestehen – etwa der aktuell so heiß diskutierte Trailer zu *The Witcher 3* von 2013. Zum einen zeigen solche Clips stets nur einen limitierten (und deshalb auch weniger rechenaufwendigen) Ausschnitt des fertigen Spiels, zum anderen sind sie für die Entwickler ein technisches Vabanquespiel. Schließlich lässt sich kaum einschätzen, wie reibungslos der weitere Produktionsprozess verläuft, wie weit die PC-Hardware zum Release tatsächlich ist und welchen Treiberfortschritt Nvidia sowie Ati wohl machen. Noch schlimmer ist diese Stocherei im Nebel bei den Konsolen: Immer wenn Sony, Nintendo oder Microsoft eine neue Daddelkiste ankündigen, werden maßlos überzogene Videos zu kommenden Spielen gezeigt – dabei stehen die finalen Spezifikationen der jeweiligen Konsole meist noch gar nicht fest. Und auch wenn die Entrüstung im Spielerlager zunimmt: Entwickler wie Hersteller werden auch in Zukunft auf möglichst durchgestyltes Marketing setzen – da bleibt die Wahrheit dann gerne mal auf der Strecke. Zumal die Crowdfunding-Welle derartige Taktiken gar noch begünstigt: Denn wer sein Spiel auf Kickstarter & Co. präsentiert, der verkauft ungelegte Eier, Träume aus der Zukunft. Ein *Star Citizen* hätte sicher deutlich weniger Millionen eingesammelt, wenn Chris Roberts zum Start nicht so einen herrlichen Teaser-Trailer veröffentlicht hätte. ❑

meistens nicht! Besonders Ubisoft ist geradezu ein Meister darin, seine kommenden Hits unwirklich schick aussehen zu lassen: Egal ob *Far Cry 4*, *Assassin's Creed: Unity* oder *The Crew*. Alle offiziellen Screenshots stammen zwar aus der jeweiligen Engine und wurden mit echten 3D-Elementen erstellt – im Nachhinein jedoch dezent aufgemöbelt, etwa mit Unschärfe- oder Verwischeffekten. Zudem machen die dargestellten Szenen ihrem Namen alle Ehre: Denn sie sind vor allem eines – gestellt. So zeigen beispielsweise die meisten Bilder zu *Call of Duty: Black Ops 3* herrlich detaillierte Soldatenmodelle, nur eben nicht die Ego-Perspektive, aus der man das Spiel letztlich erleben wird. Außerdem sollte man immer auf die Auflösung der Herstellerbilder achten: Screenshots bestehend aus sagenhaften 3.840 x 2.160 Pixeln sehen zwar klasse aus, aber kaum ein Rechner kann diese UHD-Pracht dann tatsächlich ruckelfrei darstellen.

Nur zur Erinnerung: *Black Ops 3* ist ein Ego-Shooter, Activision zeigt aber lieber schicke Soldaten und Robotermodelle in der Frontalansicht.

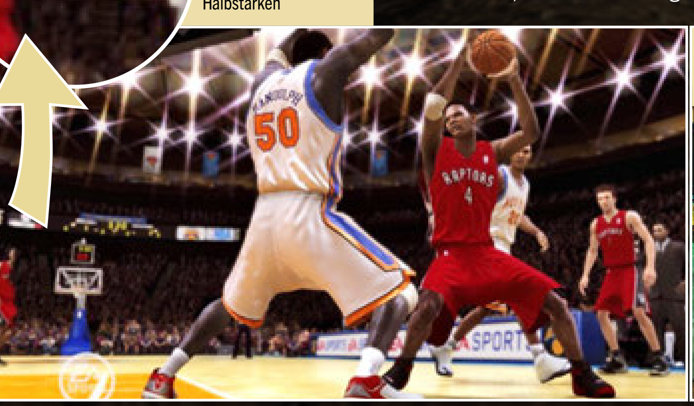
**Photoshop-Fakes**

Wenn Schmierblätter an den Gesichtern von Promis herumretuschieren oder den Hintern von Jennifer Lopez dicker machen, dann erkennt man als aufgeschlossener Konsument vor allem eines: Mit dem Grafikprogramm Photoshop lässt sich jedes Bild massiv verändern. Leider gibt es in der PC-Spiele-Historie auch zahlreiche Fälle, bei denen sich Hersteller des Screenshot-Be-



Armer Kerl: Einer der Athleten aus diesem Bild zu *NBA 08* wurde inkonsequent wegretuschiert und somit zum Halbstarken

trugs schuldig gemacht haben. Ein legendäres Beispiel ist *Unreal 2*. Auf den ersten Bildern zum späteren Ego-Shooter-Hit waren Beleuchtungseffekte zu sehen, die es so im fertigen Spiel nicht gab. Fast schon wieder süß: Auf einem Bild zur Basketball-Simulation *NBA Live 08* war ein halbierter Sportler zu sehen – der zuständige Grafiker hatte beim Retuschieren offenbar gestümpert.





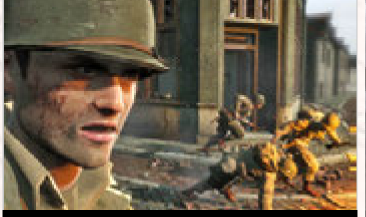
Sicher, Epics *Unreal 2* war in technischer Sicht seiner Zeit voraus – derart grandiose Lichteffekte gab es jedoch im finalen Spiel nicht.

# Trailer: Manipulative Videos

Im Zeitalter von Youtube und schnellen Internetverbindungen hat das Bewegtbild deutlich an Bedeutung gewonnen. Reichten früher noch ein paar läppische Screenshots aus, um ein Spiel anzukündigen, muss es heute schon ein möglichst krachiger Trailer sein. Die schwammigste Sorte dieser Clips sind die sogenannten Teaser, also ebenso kurze wie leckere Appetitmacher. Das sind dann zumeist nicht mehr als ein paar animierte 3D-Elemente, die 20 Sekunden lang durch die Gegend fliegen – und am Ende den Spieletitel sowie sein Release-Datum enthüllen. Die fortgeschrittene Variante besteht indes aus todschicken Renderszenen von der Qualität eines modernen Hollywood-Films: Wer sich beispielsweise unbedarft das epische Ankündigungsvideo zu Blizzards *Mists of Pandaria* ansieht, der wird sich wundern, wenn er das *World of Warcraft*-Add-on schließlich in seiner nüchternen, realen Form sieht. Grundsätzlich ist nichts dagegen einzuwenden, dass Hersteller sündhaft teure Rechnerfarmen beschäftigen, um Stimmung wie Stil ihrer kommenden Titel zu etablieren – doof wird es nur, wenn der Konsument an der Nase herumgeführt wird. So geschehen bei *Call of Duty 2*: Activision pries seinen Weltkriegs-Shooter mit Szenen aus der Ego-Perspektive an, die dem Zuschauer vorgaukelten, dass das Spiel tatsächlich so genial aussähe. Prompt schritt die britische Werbeaufsichtsbehörde ein und sprach ein Verbot gegen den irreführenden Spot aus. Unter anderem deshalb wird nun bei zahlreichen Spielvideos klein eingeblendet, ob es sich um repräsentative Engine-Szenen oder um Render-Material handelt. Doch selbst diese Hinweise verhindern nicht, dass inhaltlich gemauschelt wird: Die Videos zu *Gears of War 3* zeigen das Xbox-360-Action-Spektakel zum Beispiel als emotional aufgeladenes Drama – schön wär's gewesen. Noch alberner ist der aktuelle Trend zu Realdrehs, im Fachjargon „Live Action"-Trailer genannt. *Sleeping Dogs* aus dem Hause Square Enix war kurzzeitig in aller Munde, weil ein passendes Werbevideo mit echten Schauspielern und entsprechend spektakulärer Martial-Arts-Action durchs Internet geisterte – mehr als die Grundthematik hatte der Clip jedoch nicht mit dem Spiel gemein. Ergo sollte man sich als Zuschauer stets fragen, ob das gezeigte Material nur clever inszeniertes Marketing ist oder auch spielerisch Substanz hat. Zum Beispiel dann, wenn wieder ein grandios geschnittenes, derb brutales Rendermonstrum den nächsten mittelmäßigen Zombie-Titel ankündigt – Kenner wissen, wovon wir sprechen. ❑



Spannend und unterhaltsam, aber reines Marketing-Blendwerk: der mit realen Schauspielern gedrehte Trailer zum Open-World-Spiel *Sleeping Dogs*.



Auch die *Brothers in Arms*-Serie (hier: *Hell's Highway*) wurde stets mit maßlos übertriebenen Renderfilmchen beworben – ehrlich sieht anders aus.



*Gears of War 3* ist alles, nur eben kein emotional aufgeladenes Drama – und damit gehört der *Ashes to Ashes*-Trailer zur Kategorie „irreführend".



Das *WoW*-Add-on *Mists of Pandaria* nutzt die klassische, angestaubte Grafik-Engine des Online-Rollenspiels – der Cinematic Trailer ist indes nur ein optischer Stimmungsmacher



Operation Flashpoint 2: Target Render



Operation Flashpoint 2: Finales Spiel

**Konzeptstudien**

Achtung, ganz fieser Ausdruck voraus: „Target Render“ – so nennt man in der Videospielbranche Bilder, die den Entwicklern vorgeben, wie das finale Spiel einmal aussehen SOLL. Derartige Konzeptstudien werden jedoch stets von sehr optimistischen und idealistischen Grafikern in Zeichenprogrammen erstellt. Ergo kommt die fertige Optik quasi nie an das Gewünschte heran. Zum Beispiel bei *Operation Flashpoint 2*: Die ersten Bilder der Militär-Sim von Codemasters erinnerten in ihrer Farbgebung und Detailverliebtheit an einen Hollywood-Film – zum Release machte sich dann Ernüchterung breit. Ähnlich verhielt es sich mit dem *Flight Simulator X*, der die Fähigkeiten der Grafikschnittstelle DirectX 10 aufzeigen sollte, letztlich aber nur mäßig aussah. ❑

# Feature-Fake: Wenn Spielelemente plötzlich fehlen

Aufpolierte Bildchen, kalkuliert gestreute Videos – alles zwar Marketing-Masche, aber eben auch verschmerzbar und verständlich. Weitaus schlimmer sind großspurige Ankündigungen hinsichtlich Spielinhalten, die dann einfach nicht eingehalten werden. Das Paradebeispiel für eine solche Unverschämtheit war *Anno 1503*: Die zweite Episode der Erfolgsserie sollte ursprünglich einen Mehrspieler-Modus enthalten. Als dieser zum Release gekippt wurde, versprach Sunflowers einen entsprechenden Patch. Über ein Jahr später konnte man immer noch nicht gesellig siedeln – und die Entwickler mussten kleinlaut zugeben, dass der Multiplayer aufgrund von technischen Problemen für immer eine Luftblase bleiben wird. Apropos Luftblasen: Die sind quasi das Markenzeichen von Peter Molyneux. Der Münchhausen unter den Spielemachern ist geradezu berüchtigt dafür, seine Werke mit absurden Versprechungen anzukündigen – diese dann aber nie einzuhalten. Egal ob *Fable*, *Black & White* oder das Klick-Experiment *Curiosity*: Stets waren Peterchens fertige Produkte nur ein Bruchteil dessen, was der Kundschaft vorexerziert wurde. Der Gipfel war jedoch die künstliche Intelligenz Milo, die Molyneux im Zuge von Microsofts Kinect-Kamera als Meilenstein der Unterhaltung bewarb. Denn der Computerjunge ging als einer der unverschämtesten Fakes in die Spielegeschichte ein und kam nie auf den Markt. Oder wie sein eitler Erschaffer es ausdrückte: „Die Industrie war einfach noch nicht bereit für ein solches Projekt“. Da loben wir uns doch Will Wright. Denn der gab im Nachhinein wenigstens zu, dass er seinen Gen-Baukasten *Spore* vielleicht ein bisschen zu blumig verkaufte – viele Features waren letztlich nur ein Schatten dessen, was der *Sims*-Miterfinder im Sinn hatte. So was ist selbst Rockstar schon einmal passiert: Die Online-Sektion von *GTA 5* sollte vom Start weg Mehrspieler-Heists anbieten, das entsprechende Update stand jedoch erst 18 Monate später zum Download bereit. Und dann wäre da ja noch unser aller Freund John Romero: Dem *Doom*-Designer war der Erfolg so zu Kopf gestiegen, dass er sich als neuen Messias der Branche und sein Ego-Abenteuer *Daikatana* als Jahrhundertwerk inszenieren ließ – unvergessen die Werbeanzeigen mit der Aufschrift „John Romero’s about to make you his bitch!“ Zu blöd, dass der Titel am Ende kaum eines seiner Versprechen einlöste … ❑




Die markigen Werbesprüche zu *Daikatana* sorgten für einen mächtigen Hype, dem das Spiel niemals gerecht wurde – auch weil viele versprochene Elemente einfach fehlten.



Peter Molyneux’ Göttersimulation *Black & White* war zwar ein unterhaltsames Spiel, die Ankündigungen des Dampfplauderers ließen aber auf eine Revolution schließen.



Online-Raubzüge sollte *GTA 5* eigentlich schon zum Release der Konsolenversion bieten, Rockstar lieferte das Feature aber erst viel später per Patch nach.



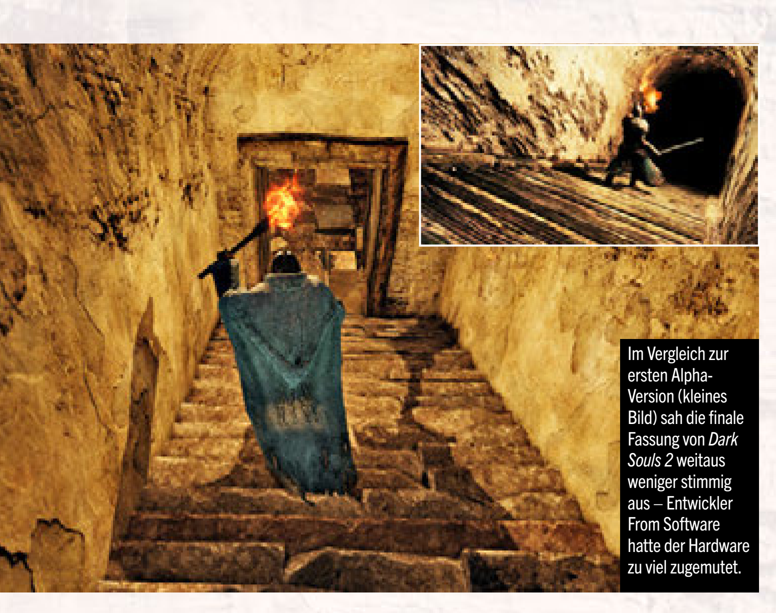

Die Hoffnung war groß: Beim Test zu *Anno 1503* konnte auch die PC-Games-Redaktion noch nicht ahnen, dass der Mehrspieler-Modus nur heiße Luft sein würde.

# Downgrades: Rückschritt statt Evolution

Upgrades mag jeder, Downgrades eigentlich nur diejenigen, deren Handy-Firmware nicht reibungslos läuft. Für PC-Spieler ist das digitale Rückrüsten jedenfalls ein echter Fluch: Da werden einem schicke Gameplay-Szenen präsentiert, man freut sich wie Bolle auf das fertige Spiel – und dann sieht das Dingen urplötzlich nur noch halb so schick aus. Prominent geschehen bei *Watch Dogs*: Das Hacker-Abenteuer von Ubisoft wurde 2012 im Rahmen der E3-Messe mit einer schier unglaublich detaillierten Demoversion enthüllt, 2014 dann optisch abgespeckt veröffentlicht. Oder handelte es sich nur um ein Missverständnis? Die Entwickler beteuern jedenfalls bis heute, nichts an der Grafik heruntergerechnet zu haben. Objektiv muss man jedoch festhalten: So berauschend wie das Reveal-Material sieht die finale Fassung nicht aus, auch wenn Vergleiche angesichts der unterschiedlichen Lichtstimmung und inhaltlicher Veränderungen schwierig sind. Während auch *The Witcher 3* ein Downgrade-Grenzfall ist (siehe rechte Seite), sieht die Sache bei *Aliens: Colonial Marines* definitiver aus: Der letztlich veröffentlichte Shooter-Unfall hatte so rein gar nichts mit dem vorab von Gearbox präsentierten Material zu tun – Publisher Sega wurde gar von Kunden verklagt, die sich zu Recht geprellt fühlten. Ganz so drastisch waren die Reaktionen bei *Far Cry 3* und *4* nicht, aber auch Ubisofts Open-World-Schießereien kamen in ihrer finalen Form nur selten an das heran, was den Fans zur Enthüllung als Spielszenen präsentiert wurde. Freilich handelt es sich dabei nicht um absichtliche Verhässlichung! Vielmehr entwerfen Entwickler bereits in der frühen Produktionsphase einen sogenannten „Vertical Slice", also einen Querschnitt, der sämtliche Gameplay-Elemente und Features in einer begrenzten Demo aufzeigen soll. Und genau den bekommt man als Spieler zumeist präsentiert. Wenn dann aber alle anderen Elemente (etwa die künstliche Intelligenz) hinzukommen, wird die benötigte Rechenleistung natürlich um ein Vielfaches größer – vor allem bei Open-World-Spielen. Noch komplizierter ist die Sache bei Multiformat-Entwicklungen, denn dann jonglieren die Macher gleich mit mehreren Version herum. Und wenn der PC nicht die entscheidende Lead-Plattform ist, sondern nur eine fix aufgemöbelte Fassung der Konsolenableger, dann zehrt das an der grafischen Qualität. Da loben wir uns dann auch die Ehrlichkeit der *Dark Souls 2*-Macher: Die gaben unumwunden zu, ihr Spiel grafisch gezähmt zu haben, weil die ursprüngliche Alpha-Version auf PS3 und Xbox 360 mit weniger als 10 Frames pro Sekunde lief. ❑

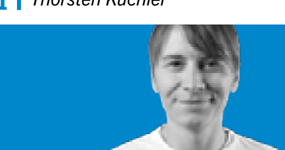



Auch PC Games war von der ersten *Watch Dogs*-Präsentation im Jahr 2012 begeistert. Wer hätte denn ahnen können, dass Ubisoft die Grafik des Spiels später an den Konsolenversionen ausrichtet?



Im Vergleich zur ersten Alpha-Version (kleines Bild) sah die finale Fassung von *Dark Souls 2* weitaus weniger stimmig aus – Entwickler From Software hatte der Hardware zu viel zugemutet.

## MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



**„Viel Lärm um wenig: Wer genau hinschaut, ist im Vorteil!"**

Kundenbeschiss geht gar nicht, keine Frage! Aber dennoch finde ich die allgemeine Empörung um *The Witcher 3* maßlos überzogen. Liest man sich manche Kommentare der selbst ernannten Sittenwächter im Internet durch, wird einem glatt übel: Glaubt tatsächlich irgendwer, CD Projekt hätte die Grafik seines (übrigens famos guten) Rollenspiels absichtlich heruntergerechnet? Oder etwa aus purer Faulheit all die schicken Details aus dem Gameplay-Trailer rausgelassen? Letztendlich zählt die Qualität des fertigen Produkts und nicht, wie superdupermegageil irgendwelches Marketing-Material im Vorfeld aussah. Entsprechend sollte sich jeder selbst hinterfragen: Lasse ich mich von glänzenden Screenshots und Videos blenden? Spricht die Erfahrung für oder gegen das verantwortliche Entwicklerstudio? Wer ein schlauer Konsument sein will, der sollte sich der Definition des Wortes „mündig" bewusst sein: „Als erwachsener Mensch zu eigenem Urteil befähigt", sagt der Duden und trifft damit den Nagel auf den Kopf.



Die Entwicklung von *Aliens: Colonial Marines* stand unter keinem guten Stern: Während Gearbox erst noch extrem schicke Demos (links) zeigte, wurde das Spiel später von Timegate fertiggestellt – und sah mau aus (rechts).

# The Witcher 3: Im Wandel der Entwicklungszeit

Von: Felix Schütz

Spätestens seit *Watch Dogs* sind sie zur Stelle: wachsame Spieler, die Werbe-Material – also vorab präsentierte Videos und Screenshots – bis ins letzte Detail untersuchen und es dann mit der Grafikqualität des fertigen Spiels vergleichen. *The Witcher 3* hat es besonders erwischt: Schon Wochen vor Release bahnte sich da ein Shitstorm an, als erste Bildervergleiche den Verdacht erweckten, die fertige Grafik sei nicht so hübsch geraten wie im Werbematerial. Und prompt war er nicht mehr aufzuhalten, der Streit um den Downgrade.

**Downgrade – berechtigter Vorwurf?**

Seit Februar 2013 hat CD Projekt jede Menge Material zu *The Witcher 3* veröffentlicht, darunter auch Trailer und Video-Präsentationen, die angeblich echte Spielgrafik gezeigt haben. Besonders der VGX-Trailer vom Dezember 2013 sorgt nun für Gesprächsstoff: Darin ist enorm dichte Vegetation mit fein gestalteten Gräsern zu sehen, dazu hübsche Gebirge am Horizont und plastische Wolken, die am Himmel entlangziehen. Die Farben wirkten leicht entsättigt und dadurch realistischer. In einer Szene mit einem brennenden Dorf zeigt das Video zudem realistische Rauch- und Partikeleffekte, die im fertigen Spiel einer weniger detaillierten Eindruck hinterlassen. Ein halbes Jahr später erscheint zur E3 2014 dann der mitreißende Sword-of-Destiny-Trailer, der eine spektakuläre Beleuchtung und schicke Schnee-Partikeleffekte zeigt, die in dieser Form nicht im fertigen Spiel zu sehen sind.

Trotz skeptischer Nachfragen aus der Community beteuert CD Projekt damals: Das fertige Spiel wird zumindest auf PC ähnlich gut aussehen wie in früheren Präsentationen, vielleicht sogar besser. Eine Falschaussage, wie wir heute wissen. Allerdings muss man CD Projekt zweifellos zugestehen, dass sich jedes neue Gameplay-Video der finalen Grafikqualität weiter angenähert hat. Außerdem lud CD Projekt schon Monate vor Release zahlreiche Journalisten ein, die *The Witcher 3* ausgiebig Probe spielen durften. Dabei wurden auch massenhaft Video-Mitschnitte im Netz veröffentlicht – die Entwickler spielten also mit völlig offenen Karten und zeigten ihr Werk so, wie es tatsächlich ist: Grafisch atemberaubend und unter RPGs ohne Konkurrenz, in Details aber auch nicht mehr ganz so prachtvoll wie in alten Videos.

**CD Projekt äußert sich**

Kurz nach Release stellten sich CD Projekts Studio-Mitbegründer Marcin Iwinski, Studioleiter Adam Badowski und Global Communications Manager Michal Platkow-Gilewski einem Interview mit Eurogamer.net, in dem sie auch den Downgrade-Vorwurf kommentieren. Auf die Frage, ob die Next-Gen-Konsolen die grafische Entwicklung der PC-Version ausgebremst hätten, hat Iwinski eine deutliche Antwort: Ohne die Konsolen gäbe es gar kein *The Witcher 3*! Das Budget hätte für eine reine PC-Version nicht ausgereicht, da sich ohne die Konsolen schlichtweg nicht genügend Spiele absetzen ließen. Iwinski gibt aber auch offen zu, dass das Spiel wohl besser ausgesehen hätte, wenn es nur für PC entwickelt worden wäre.

Zu den früheren Videos, in denen das Spiel noch leicht besser ausgesehen hatte, erklären die Entwickler: Man habe damals tatsächlich echtes PC-Material gezeigt, nichts davon sei vorgerendert oder geschönt gewesen. Allerdings war das Spiel seinerzeit noch weit von einer Fertigstellung entfernt, man habe nur eine Version zu Demonstrationszwecken gestrickt. Als man schließlich dieselbe Grafikqualität in einer funktionierenden offenen Welt umsetzen wollte, stieß man auf technische Probleme. Darum sah sich CD Projekt zu Änderungen gezwungen, beispielsweise wurde das Rendersystem ausgetauscht, um eine gleichbleibende Qualität bei Tag wie auch bei Nacht zu erreichen, ohne die gesamte Welt mit dynamischen, sehr rechenintensiven Lichtquellen zuzupflastern. Auch die dichten Rauch- und Feuereffekte aus dem Sword-of-Destiny-Trailer waren ein Problem, sie hätten moderne PCs schlichtweg überfordert, da derartige Transparenzen ohne DirectX 12 nicht gut umzusetzen sein. Also habe man beschlossen, diese Effekte etwas zurückzufahren und sich stattdessen darauf konzentriert, die Spielwelt zu polieren. Michal Platkow-Gilewski findet außerdem, dass viele Aspekte des Spiels sich seit 2013 verbessert hätten, etwa die schiere Größe oder die Framerate. Auch Badowski merkt zu Recht an, dass CD Projekt für seine gute PC-Optimierung gelobt worden sei – und beteuert, dass man nicht aufhören werde, das Spiel weiter zu verbessern. Iwinski wünscht sich indessen, dass die Fans auch in Zukunft auf CD Projekt vertrauen: „Allen Spielern, die noch nicht 100%ig überzeugt sind, empfehle ich, abzuwarten und zu schauen, was in künftigen Patches und Updates kommt." ❑





▲ **Dezember 2013:** Im spektakulären VGX-Trailer zeigt *The Witcher 3* überwältigende Szenen: Selbst auf Distanz sind detaillierte Gebäude zu erkennen, die Vegetation am Wegesrand wirkt organisch, Farbgebung und Beleuchtung sehen enorm realistisch aus.

▶ **Mai 2015:** Das fertige *The Witcher 3* ist auf allen drei Plattformen eine Augenweide, wirkt aber farbenfroher und weniger detailreich als in den alten Trailer-Szenen. CD Projekt versprach, dass die PC-Fassung in Ultra-Einstellungen deutlich besser als die Xbox-One- und PS4-Versionen aussehen würde – tatsächlich fallen die Unterschiede aber eher gering aus.

# Fallout 4

Ein Kommentar von: Peter Bathge

Alle Welt echauffiert sich gerade über Downgrades. Nur die *Fallout*-Fans nicht. Die hätten gerne ein Grafik-Upgrade.

Verstehe einer das Internet! Da wird in Online-Foren wie Reddit und Neogaf jahrelang jedes Informationsfitzelchen zu *Fallout 4* mit einer Begeisterung aufgesogen, die sonst allenfalls den obligatorischen *Half-Life 3*-Verschwörungstheorien zuteil wird. Man tauscht sich über Schauplätze des vierten Teils der Rollenspiel-Serie (die US-Metropole Boston) aus. Insider melden sich zu Wort. Vor jeder Messe rumort es in der Gerüchteküche: Kündigt Bethesda dieses Mal endlich *Fallout 4* an? Und immer der Tenor in den Kommentaren: „Oh mein Gott, kann es kaum erwarten!"

Anfang Juni hat Bethesda ein Einsehen. *Fallout 4* wird gezeigt. Endlich. Und die Fans? Beschweren sich. Über die Grafik. Ausgerechnet!

**Der Blick zurück**

Wir leben in einer Zeit, da immer mehr PC-Spieler den großen AAA-Produktionen etablierter Publisher den Rücken kehren und sich stärker denn je für Indie-Titel interessieren. Ein viel genutztes Argument für diesen Schritt: Die Publisher legten zu viel Wert auf eine geleckte Präsentation, die Spiele sähen zwar immer bombastischer aus, gerieten aber im Kern mit jeder Neuveröffentlichung zugänglicher und damit simpler. Das Schreckgespenst der „Vercasualisierung" geht um. Dass nun gerade die Grafik eines dieser AAA-Spiele derart viel Kritik einheimst, wirkt heuchlerisch. Dass es *Fallout 4* trifft, ist bizarr.

Man erinnere sich: Auch *Fallout 3* bot bei seiner Veröffentlichung 2008 keine Top-Grafik. Das machte das Rollenspiel aber durch innere Werte wett: eine irre atmosphärisch dargestellte Spielwelt, ein grandioses Tutorial


FALLOUT 4




FALLOUT: NEW VEGAS MIT MODS

▲ Der erste Trailer zu *Fallout 4* führt an optisch interessante Umgebungen wie diese heruntergekommene Stadt. Die anschließend veröffentlichten HD-Screenshots zeigen deutlich mehr Details als das merklich komprimierte Videomaterial. Die Grafik-Beschwerden scheinen verfrüht.

▶ Am PC können Modder selbst ältere Spiele wie *Fallout: New Vegas* noch merklich aufhübschen (im Bild: die *ENB*-Serie). Diese Hobby-Programmierer müssen allerdings auch keine Rücksicht auf Speicher-Ressourcen und flüssige Bildraten nehmen.

## AUF PCGAMES.DE

Auf der E3 in Los Angeles durften wir uns *Fallout 4* endlich genauer anschauen. Das Heft ging jedoch bereits ein paar Tage vorher in den Druck. Daher konnten wir die E3-Präsentationen nicht mehr in diesen Artikel einfließen lassen. Unsere persönlichen Eindrücke von der Messe, Gameplay-Videos und mehr zum Endzeit-Rollenspiel findet ihr tagesaktuell auf www.PCGames.de.

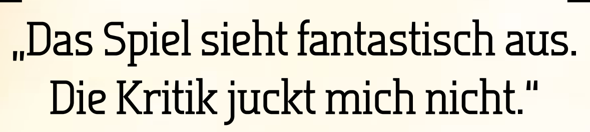


Viel wichtiger als die tollste Technik: Ein Auge für stimmungsvolle Locations und optisch interessantes Level-Design.

(inklusive Geburtstagskuchen!), pechschwarzer Humor, knifflige Entscheidungsmomente und einige der besten Quests des Genres (Die Superhelden-Nummer mit AntAgonizer und The Mechanist? Pures Gold!). Wer hat da bitteschön nach 50, 60, 80 Stunden noch auf matschige Texturen geachtet?

Viel wichtiger als Polygondichte und im Wind wehendes Haar ist mir eine gute Performance. Nicht jeder PC-Spieler hat einen Atomrechner unterm Schreibtisch, der riesige offene Welten ohne Ladezeiten in Ultra-Details darstellen kann. Gerade bei der so empfindlich auf niedrige Frameraten reagierenden PC-Gemeinde hätte ich da auf mehr Verständnis gehofft. Solange ich beim Spielen keinen Augenkrebs bekomme (und nichts könnte ferner liegen beim Blick auf die Screenshots) sowie Bethesda den typischen *Fallout*-Look in die nächste Auskopplung übernimmt (und danach sieht es momentan aus), bin ich zufrieden.

Wer sich über die Grafik von *Fallout 4* aufregt, ohne auch nur zu ahnen, was sich Bethesda in Sachen Story, Spielwelt, Quests, Charakterentwicklung und Kampfsystem hat einfallen lassen, den kann ich nicht ernst nehmen. Ein Spiel auf seine Grafik zu reduzieren – für solch einen Schnitzer würde PC Games bei der Berichterstattung zu Recht Kritik von den Lesern ernten.



„Das Spiel sieht fantastisch aus. Die Kritik juckt mich nicht."

Pete Hines, Vice President bei Bethesda Softworks

Durch oberflächliche Meckereien wie diese signalisiert die Community den Publishern, dass feinste Grafik ihr eben doch wichtiger ist als die inneren Werte, im Vorfeld aufpolierte Grafikdemos mehr positives Feedback einheimsen als ehrlich präsentierte Spiele. Selbst schuld, würde ich sagen. ❑



Ob Hund Dogmeat wirklich mehr Emotionen beim Spieler erzeugen würde, wenn sein Fell mit Nvidia Hairworks animiert wäre?



Der Grün-Filter aus *Fallout 3* ist Geschichte, der Nachfolger wirkt deutlich farbenfroher und weist feine Lichteffekte auf.



# Battleborn

Von: Matti Sandqvist

Nach einem Anspiel-Termin in L.A. wissen wir nun, was für ein Menü Gearbox uns mit *Battleborn* serviert.

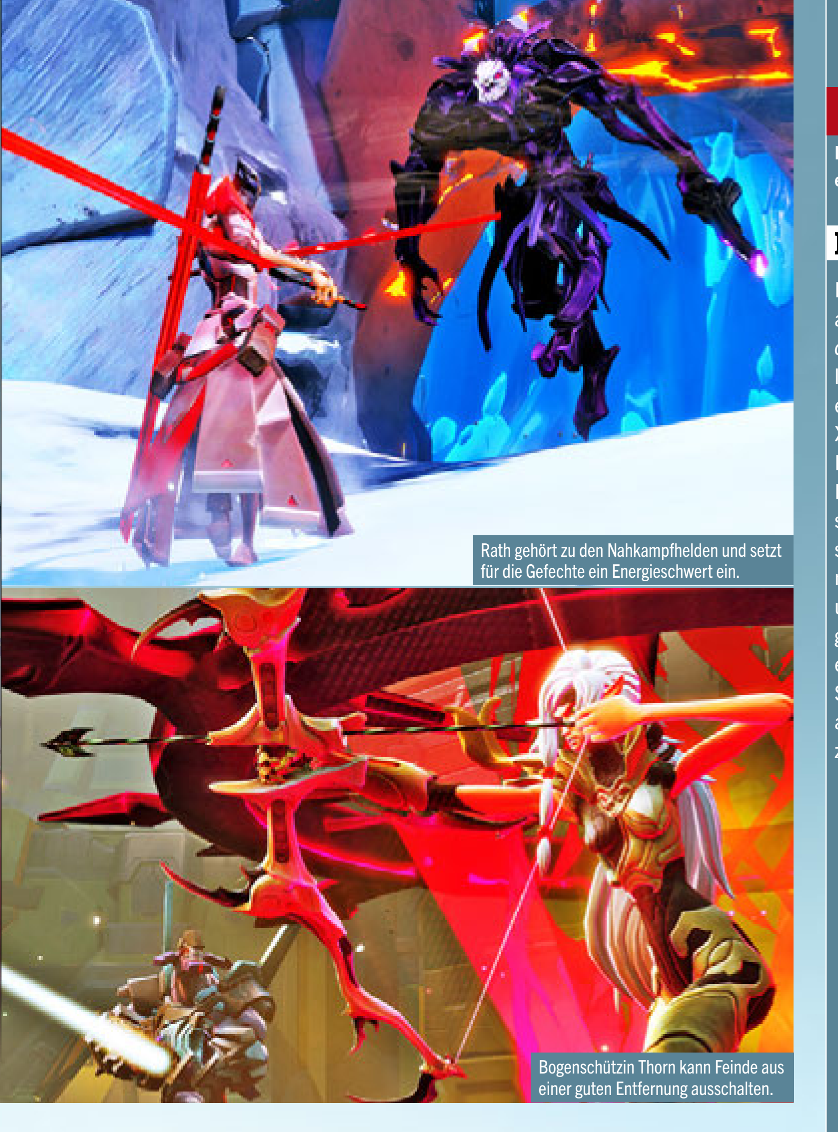
## Oscar Mike

Der Klonsoldat ist ein talentierter Offensivkämpfer, der vor allem auf mittlerer Distanz seine Stärken ausspielt. So kann er mit seinem Gewehr auf die Feinde schießen und außerdem Horden von Gegnern mit seinem Granatwerfer ausschalten. Zudem verfügt er über eine Tarnfähigkeit.

Als die *Borderlands*-Macher von Gearbox das mysteriöse *Battleborn* letztes Jahr enthüllten, waren wir – wie wohl die meisten Redaktionen – gelinde gesagt ein wenig überrascht. Die Texaner hatten mit den beiden Teilen der postapokalyptischen Koop-Granate nach vielen eher durchwachsenen Jahren wieder eine Marke kreiert, mit der sie zurecht große Erfolge feierten. Wegen des süchtig machenden Spielprinzips um Level-Aufstiege und Loot und den vielen Auszeichnungen, die die Serie im Laufe der Jahre bekam, wären wir fast jede Wette eingegangen, dass Gearbox als Nächstes den dritten Teil der Reihe enthüllt. Und auf einmal trug ihr kommendes Spiel doch nicht den Namen *Borderlands*, sondern eben *Battleborn*. Ein mutiger Schritt, zumal die meisten sich nach der Enthüllung gefragt haben dürften, um was für ein Spiel es sich beim kommenden Titel überhaupt handelt. Anhand der Beschreibung von Gearbox-Chef Randy Pitchford wussten wir zwar, dass *Battleborn* ein „Helden-Shooter" statt ein „Rollenspiel-Shooter" wie *Borderlands* werden soll. Aber was das nun genau bedeutete, konnten nicht einmal wir so genau sagen. Unsere Vermutung vor dem Anspiel-Termin in Los Angeles war, dass das Spiel eine Art MOBA in der Machart von *League of Legends* aus der Ego-Perspektive werden würde und damit eigentlich nur äußerlich eine Ähnlichkeit mit Gearbox' Hit-Serie hat.

**Borderborn?**

Wie wir nun in L.A. selbst herausfinden konnten, hat *Battleborn* am Ende doch viel mehr mit *Borderlands* gemein, als wir uns gedacht haben – jedenfalls wenn es um die von uns angespielte Koop-Kampagne für bis zu fünf Spieler geht. Neben der knallbunten Cell-Shading-Grafik hat auch die Spiel-


Rath gehört zu den Nahkampfhelden und setzt für die Gefechte ein Energieschwert ein.

Bogenschützin Thorn kann Feinde aus einer guten Entfernung ausschalten.

mechanik in den Story-Missionen sehr viele Ähnlichkeiten mit der Koop-Granate. Man könnte sehr vereinfacht *Battleborn* zum Teil fast als ein *Borderlands* mit deutlich mehr spielbaren Helden, aber dafür deutlich weniger Loot und ohne eine offene Spielwelt bezeichnen. Doch ganz so einfach lässt sich das Spielprinzip natürlich nicht erklären – auch weil *Battleborn* neben der Kampagne auch noch mit drei anderen Modi aufwartet, in denen wir kompetitive 5-vs.-5-Matches bestreiten.

**Gemeinsam sind wir stark**

Doch der Reihe nach: In der Kampagne schlüpfen wir in die Rollen von 25 Recken, die ihre langjährigen Differenzen beigelegt haben, um den letzten Stern der Galaxis namens Solus vor einer mysteriösen Bedrohung zu beschützen. Dabei steht uns von bis an die Zähne bewaffneten Sturmsoldaten über mächtige Nahkämpfer mit Äxten und Schwertern bis hin zu magiebegabten Heilern eine üppige Auswahl an sogenannten Battleborns zur Verfügung, die wir in der etwa 25 Stunden langen Kampagne nach und nach freischalten. Das Besondere ist, dass die Charaktere nicht nur grundverschieden sind, sondern in beliebiger Kombination als Team gut zusammenarbeiten müssen. So ist es zum Beispiel sehr hilfreich, wenn die Gruppe über einen Heiler verfügt, aber ebenso wichtig ist es, dass ein Spieler sich als Nahkämpfer um die heranstürmenden Horden von Gegnern kümmert und ein anderer mit einem Scharfschützengewehr die Feinde aus guter Entfernung dezimiert. Da die Spieler vor jeder Mission die Charaktere selbst aussuchen dürfen und es entsprechend keine fest vorgegebene Auswahl an Haudegen für den jeweiligen Auftrag gibt, kann schon an dieser Stelle vieles in die Hose gehen. Ob aber eine perfekte Zusammensetzung eines Teams überhaupt exis-

## DIE HELDEN VON BATTLEBORN

**Insgesamt werdet ihr die Auswahl aus 25 Haudegen haben. Wir stellen euch unsere drei liebsten Battleborns vor.**

### BOLDUR

Boldur kann man sich am besten als Gimli aus *Herr der Ringe* vorstellen – nur eben im XXL-Format. Als Nahkämpfer setzt er auf seine riesige Streitaxt und kann damit mehrere Gegner zugleich umhauen. Falls auf ihn gefeuert wird, kann er zudem mit seinem Schild die Schüsse nicht nur abwehren, sondern auch zurückschleudern.

### MONTANA

Wer auf dicke Wummen steht, kommt an Montana nicht vorbei. Neben seiner äußerst beeindruckenden und effektiven Mini-Gun kann der Sturmsoldat auch Stampfattacken vollführen, die den Gegnern nicht nur immens schadet, sondern sie auch für einige Sekunden k. o. schlagen.

### MIKO

Der Held mit dem Fliegenpilzkopf ist der Heiler unter den Battleborns. Zwar kann er auch ein wenig Schaden mit seinen flinken Wurfdolchen austeilen, doch Erfahrungspunkte sammelt er am besten damit, dass er die Teamkameraden mit neuer Lebensenergie versorgt. Und wenn es mal knapp wird, kann er sich selbst mit einer Spezialfähigkeit heilen.

INTERVIEW MIT RANDY BARNELL

# „Battleborn ist unser Hauptprojekt."

**PC Games: Wie lange arbeitet ihr eigentlich schon an *Battleborn*?**
**Barnell:** „Mit der Entwicklung haben wir kurz nach dem Release von *Borderlands 2* begonnen. Das müsste also im Jahr 2012 gewesen sein, wenn ich mich richtig erinnere. Damals haben wir nur in einem kleinen Team daran gearbeitet. Bis letztes Jahr kamen dann immer mehr Leute dazu. Mittlerweile ist *Battleborn* das Hauptprojekt von Gearbox geworden."


Randy Barnell ist Creative Director bei Gearbox.

**PC Games: Benutzt ihr für *Battleborn* die gleiche Engine wie für *Borderlands*?**
**Barnell:** „Nein. Zwar basiert *Battleborn* auch auf der Unreal Engine 3, wir haben jedoch sehr viele Änderungen vorgenommen. Da *Battleborn* ganz andere Möglichkeiten nutzt, mussten wie viele Dinge anpassen. Im Vergleich zu *Borderlands* müssen hier beispielsweise viel mehr Charaktere zusammen auf einem Bildschirm spielen können. Außerdem handelt es sich um eine Next-Gen-Engine. Wir mussten also viel Arbeit in die höhere Grafikqualität, die realistischere Spielphysik und die Licht- und Schatten-Effekte stecken. Das sind alles Dinge, die *Battleborn* in viel größerem Maß nutzt."

**PC Games: Was war die ursprüngliche Absicht hinter der Entwicklung von *Battleborn*? Gab es da etwas Spezielles, was ihr nach *Borderlands* machen wolltet?**
**Barnell:** „Klar, bei den *Borderlands*-Spielen hatten wir viel Spaß daran, Charaktere zu erschaffen. Gerade in einem so abgedrehten Universum gab es so viele Dinge, die wir ausprobieren wollten. Allerdings konnten wir da ja nur sechs verschiedene Charaktere pro Spiel machen. Wir hatten aber so viele Ideen und Wünsche für neue Helden, dass wir einfach ein Spiel erschaffen wollten, in dem wir diese verwirklichen konnten. In *Battleborn* gibt es 25 verschiedene Charaktere. Das ist eine ganze Menge und wir wollen sicherstellen, dass diese genauso viel Tiefe besitzen wie die Helden aus *Borderlands*. Außerdem wollten wir unbedingt einen ganz eigenen kooperativen Story-Modus einbauen. Dass die Story mit verschiedenen Charakteren spielbar ist, ändert den Herausforderungsgrad bei jedem einzelnen Match. Trotzdem wollten wir auch den kompetitiven Mehrspielermodus auf keinen Fall vernachlässigen. Es ist jedoch alles schon ein Weilchen her, seitdem wir uns voll und ganz einem eigenen kompetitiven Multiplayermodus widmen konnten. Unsere Leidenschaft für überzeugende Charaktere, die Möglichkeit eines Koop-Story-Modus und die Herausforderungen des kompetitiven Multiplayer-Modus – all das zusammen ließ uns erkennen, dass es an der Zeit für eine völlig neue Art von Spiel ist."

**PC Games: Wie ging es euch, als Blizzard *Overwatch* vorgestellt hat?**
**Barnell:** „Ich finde es einfach großartig, dass sich zurzeit so viele Spiele auf Helden-Gameplay konzentrieren. Das sieht man sogar an den Kinofilmen. Jeden Sommer kommt ein Blockbuster wie *The Avengers* oder *Guardians of the Galaxy* raus. Selbst im Fernsehen laufen Superhelden-Serien mit Crossovers wie *Green Arrow* und *The Flash*. Diese Teams aus Helden, die gemeinsam kämpfen, funktionieren einfach super und sprechen uns auf eine ganz besondere Art und Weise an. Ich habe sehr viel *Diablo 3* gespielt und bin sehr gespannt auf Blizzards *Overwatch*. Mit *Battleborn* sprechen wir aber auch die Konsolenspieler an und bieten Story-Missionen, die Zusammenarbeit verlangen."

**PC Games: Könnte *Battleborn* in gewisser Weise eine Gefahr für die *Borderlands*-Reihe darstellen?**
**Barnell:** „Nein, das glaube ich nicht. Beide Serien sind uns sehr wichtig. Wir kümmern uns um all unsere Eigenmarken, sei es nun *Borderlands*, *Battleborn* oder *Brothers in Arms* und werden natürlich jede davon fortführen. Gerade *Borderlands* ist uns sehr ans Herz gewachsen. Jetzt da *Mad Max* im Kino läuft, denken wir natürlich besonders an *Borderlands*. Mit *Battleborn* erschaffen wir natürlich eine neue Marke mit einem riesigen Handlungsspielraum, auf die sich unser Studio im Moment voll und ganz konzentriert. Unsere ganze Energie fließt gerade in dieses Projekt mit seinen vielseitigen Charakteren. Aber von *Borderlands* werdet ihr sicher noch einiges hören!"


Mikos Hauptaufgabe ist es, die anderen Charaktere zu heilen.

tiert, lässt sich anhand eines relativ kurzen Anspiel-Termins natürlich schlecht sagen. Unserer kurzen Erfahrung nach kommt es in den Aufträgen jedoch viel mehr darauf an, dass man sich als Gruppe stets abspricht und außerdem weiß, welche Vor- und Nachteile die anderen Helden haben.

### Auf die Auswahl kommt es an

In Los Angeles konnten wir uns selbst von den Vorzügen eines passend zusammengesetzten Teams überzeugen – und auch von den Problemen, die sich aus einer schlechten Auswahl an Haudegen ergeben können. In der von uns gespielten Mission war es unsere Aufgabe, eine riesige Kampfdrohne zuerst zu aktivieren und sie anschließend zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu begleiten. Da wir uns am Anfang natürlich eher schlecht als recht mit den unterschiedlichen Haudegen auskannten, halfen uns die Entwickler bei der Wahl der Charaktere.

Unser Team verfügte mit dem Scharfschützen Marquis, dem Gatling-Gun-Experten Montana, dem Klonsoldaten Oscar Mike und dem Axt schwingenden Boldur bereits über mehr als genug schlagkräftige Kämpfer. Daher wählten wir Miko aus, der vom Aussehen her eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Fliegenpilz hat. Zwar kann Miko mit seinen Wurfdolchen auch Gegnern schaden, seine Hauptaufgabe ist es aber stets, die Nahkämpfer und Sturmsoldaten zu heilen. Dafür setzt er einen magischen Strahl ein, den wir wie eine Waffe auf die Teammitglieder abfeuern.

Als wir auf die ersten Gegner in der Mission stießen, konnte man kaum die Ähnlichkeit zu *Borderlands* verleugnen. Bei Treffern blinkten zum Beispiel die typischen Zahlenwerte über den Köpfen der Feinde auf und auch die Anzahl und das Aussehen der Gegner war ziemlich gleich. Positiv fiel uns auch die smarte Feind-KI auf, die gerne uns von den Flanken angriff und auch stets auf die schwächeren Gruppenmitglieder – sprich unseren Heiler – abgesehen hatte. Zudem punkteten die Dialoge zwischen den Charakteren mit just demselben abgedrehten Humor


Je heißer Montanas Minigun wird, desto mehr Schaden teilt die Waffe aus.

wie wir ihn aus *Borderlands* kennen und schätzen. Als es zu einem Bosskampf kam, wurde der Fiesling obendrein mit dem stylischen Bild vorgestellt – wer Gearbox' Koop-Shooter-Reihe gespielt hat, dürfte sich gleich heimisch fühlen.

**Helix-System**

Dass es sich bei *Battleborn* trotzdem nicht um einen Nachfolger unter einem anderen Namen handelt, machte sich jedoch ebenfalls in der Mission bemerkbar. Wie bereits angesprochen, lassen ausgeschaltete Gegner keine Waffen liegen, bescheren euch aber dafür deutlich schneller Level-ups.

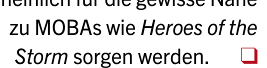
Bei den Stufenaufstiegen kommt das sogenannte Helix-System zum Einsatz. Sobald wir eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte durch Kills, Heilung oder das Erfüllen von Missionszielen erlangt haben, dürfen wir aus zwei verschiedenen Skills eines aussuchen. Bei Miko standen uns etwa Fertigkeiten zur Auswahl, die seine Heilkräfte verbesserten oder den Schaden sowie die Wurfgeschwindigkeit seiner Dolche erhöhten. Je nach Zusammenstellung des Teams und der Missionsziele lassen sich mit dem Helix-System die Fähigkeiten eines Charakters ziemlich drastisch ändern, was am Ende für eine große Palette an Taktikoptionen sorgt.

Die mit dem Helix-System erlangten Skills gelten jedoch nur für die spezifische Mission. Außerhalb der Aufträge soll man jedoch auch permanente Level-Aufstiege freischalten können, durch die wir etwa Talente im Helix-Skill-Baum auswechseln können und auch neue Skins für die Charaktere bekommen.

**Knappe Kiste**

Außerdem hinterlassen die Gegner in den Missionen eine Art Währung namens Shards, die wir entweder gleich während einer Partie verwenden oder laut den Entwicklern später „für andere Dinge" ausgeben können. Beim zweiten Anlauf mit einer – wie es sich später herausstellte – fast schon miserablen Teamzusammenstellung hatten wir die Shards auch bitter nötig. Weil keiner aus der Gruppe sich genötigt fühlte, einen Heiler zu spielen, hatten vor allem die Nahkämpfer schlechte Karten gegen die Feinde. Mit den Shards konnten wir Verteidigungstürme an bestimmten Stellen bauen und auch den Kampfdroiden mit einem Schild versehen, unter dem auch die Helden Schutz fanden. So konnten wir gerade noch die Mission beenden und mussten dann leider unseren Platz räumen.

Nach dem Anspiel-Termin sind wir guter Dinge, dass *Battleborn* auch die eingeschworenen *Borderlands*-Veteranen zufriedenstellen wird und trotzdem genügend Neuerungen bietet, damit es für die nicht ganz so konservativen Spieler interessant wirkt. Wir sind schon sehr gespannt auf die kompetitiven Mehrspielermatches, die ziemlich wahrscheinlich für die gewisse Nähe zu MOBAs wie *Heroes of the Storm* sorgen werden. ❑

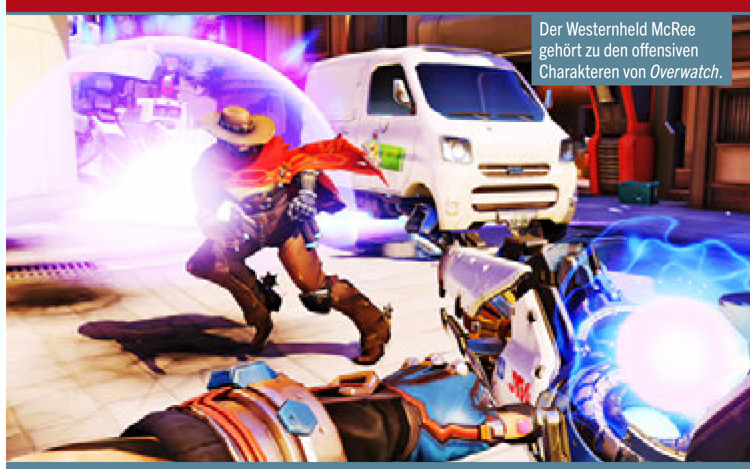


**Reyna**

Wie Miko gehört Reyna zur Support-Klasse. Doch statt ihre Kameraden zu heilen, kann sie mit ihrem Command Glove ihnen mit einem Energieschild zur Hand gehen.



## DIE KONKURRENZ: BLIZZARDS OVERWATCH



Der Westernheld McRee gehört zu den offensiven Charakteren von *Overwatch*.

**Auf der letzten Blizzcon im November 2014 enthüllten die *WoW*-Macher ebenfalls einen Helden-Shooter. Wie ähnlich sind die beiden Spiele?**

Wie der Creative Director von *Battleborn* in unserem Interview (Kasten auf der linken Seite) sagte, sind Spiele und auch Filme mit (Super-)Helden gerade sehr trendy. Und auch wenn er es nicht zugeben wollte, so recht können wir es uns nicht vorstellen, dass Gearbox sich darüber gefreut hat, dass der Hit-Entwickler schlechthin ebenfalls an einem Helden-Shooter mit Comic-Optik arbeitet. Doch Blizzards *Overwatch* unterscheidet sich in zwei Punkten grundlegend von *Battleborn*. Zum einen wird der Gearbox-Shooter uns eine aufwendige Koop-Kampagne samt Story und Zwischensequenzen liefern und zum anderen erscheint *Battleborn* auch für Konsolen. *Overwatch* setzt dagegen (bislang) auf eine PC-Exklusivität und konzentriert sich voll und ganz auf Mehrspielergefechte in der Machart eines MOBAs. In den Kämpfen sind auch zwei Spieler mehr beteiligt, sprich die Teams bestehen aus sechs Helden. Die Haudegen sind in vier unterschiedliche Klassen unterteilt: Tanks, offensive sowie defensive Charaktere und Unterstützer. Bislang hat Blizzard zwei Modi vorgestellt, die auf die Namen Payload und Point Capture hören. Im Ersteren muss ein Team eine Bombe zu einem bestimmten Punkt auf der Karte bringen und im Letzteren geht es darum, dass eine Seite Fahnenpunkte erobern muss und die anderen diese verteidigen müssen.

Zuletzt hat Blizzard neben einigen neuen Helden-Vorstellungen ebenfalls den Zeitpunkt der Beta-Phase bekannt gegeben. Ausgerechnet im vierten Quartal – also dann wenn *Battleborn* voraussichtlich erscheint – soll es losgehen. Ob das nun Zufall oder Absicht ist – wer weiß das schon …

**„Erfrischend anders, aber ich fühle mich jetzt schon fast heimisch."**



*Matti Sandqvist*

Zugegeben: Als großer *Borderlands*-Fan hätte ich mich natürlich über einen dritten Teil meiner liebsten Koop-Shooter-Serie gefreut. Jedoch habe ich viel Respekt vor der Entscheidung von Gearbox, dass man statt des gewohnt Guten was Neues machen möchte. Beim Anspieltermin war ich auch leicht überrascht, wie ähnlich die Optik, das Gameplay und der Humor sind. Obwohl man die Kampagne auch alleine spielen können wird, kann ich jedem nur ans Herz legen, doch lieber mit Online-Freunden das Abenteuer zu bestreiten – denn im Team macht *Battleborn* so richtig Laune!

**GENRE:** Online-Shooter
**ENTWICKLER:** Gearbox
**PUBLISHER:** 2K Games
**TERMIN:** 4. Quartal 2015

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

# XCOM 2

Die Aliens haben gewonnen. Zeit für Guerilla-Taktiken.

**Von:** Peter Bathge




Alles für die Katz! Euer Kampf gegen die Aliens, der Ausbau eurer unterirdischen Basis, die Erforschung futuristischer Waffen und Rüstungen, ja selbst die Zerstörung des außerirdischen Mutterschiffs – nichts davon hat sich gelohnt. Die Ereignisse von *XCOM: Enemy Un-known*, dem Rundentaktik-Hit aus dem Jahr 2012, spielen im Nachfolger *XCOM 2* keine Rolle. Stattdessen serviert uns Entwickler Firaxis ein alternatives Szenario: 2015 überwältigen außerirdische Invasoren die Verteidiger unseres blauen Planeten (darunter die internationale Spezialtruppe XCOM) und richten eine permanente Präsenz auf der guten alten Erde ein.

20 Jahre später leben Aliens und Menschen in scheinbar friedlicher Koexistenz – doch hinter den Kulissen der Hochglanz-Metropolen experimentieren die neuen Gebieter mit dem genetischen Material der Menschheit und radieren Widerstandszellen aus. Unterstützt werden sie dabei von einer menschlichen Marionettenregierung namens Advent, die einen Polizeistaat errichtet hat. Zeit für XCOM, aus dem Untergrund zurückzukehren und eine Rebellion anzuzetteln. Es geht – mal wieder – um das Schicksal der Menschheit!

**Exklusiv für den PC**

Firaxis könnte es sich einfach machen und das geniale Spielprinzip von *XCOM: Enemy Unknown* (PC Games-Wertung in Ausgabe 11/12: 92) für den Nachfolger nur behutsam erweitern: Neue Aliens, neue Waffen, mehr Karten und eine frische Kampagne, die meisten Fans wären damit zufrieden gewesen. Doch *XCOM 2* geht eigene Wege. Und alle führen in Richtung PC: Anders als der Vorgänger erscheint Firaxis' neues Spiel im November 2015 nicht zeitgleich für die Konsolen. Zumindest vorerst kommt *XCOM 2* exklusiv für den Windows-PCs sowie Linux und Mac.

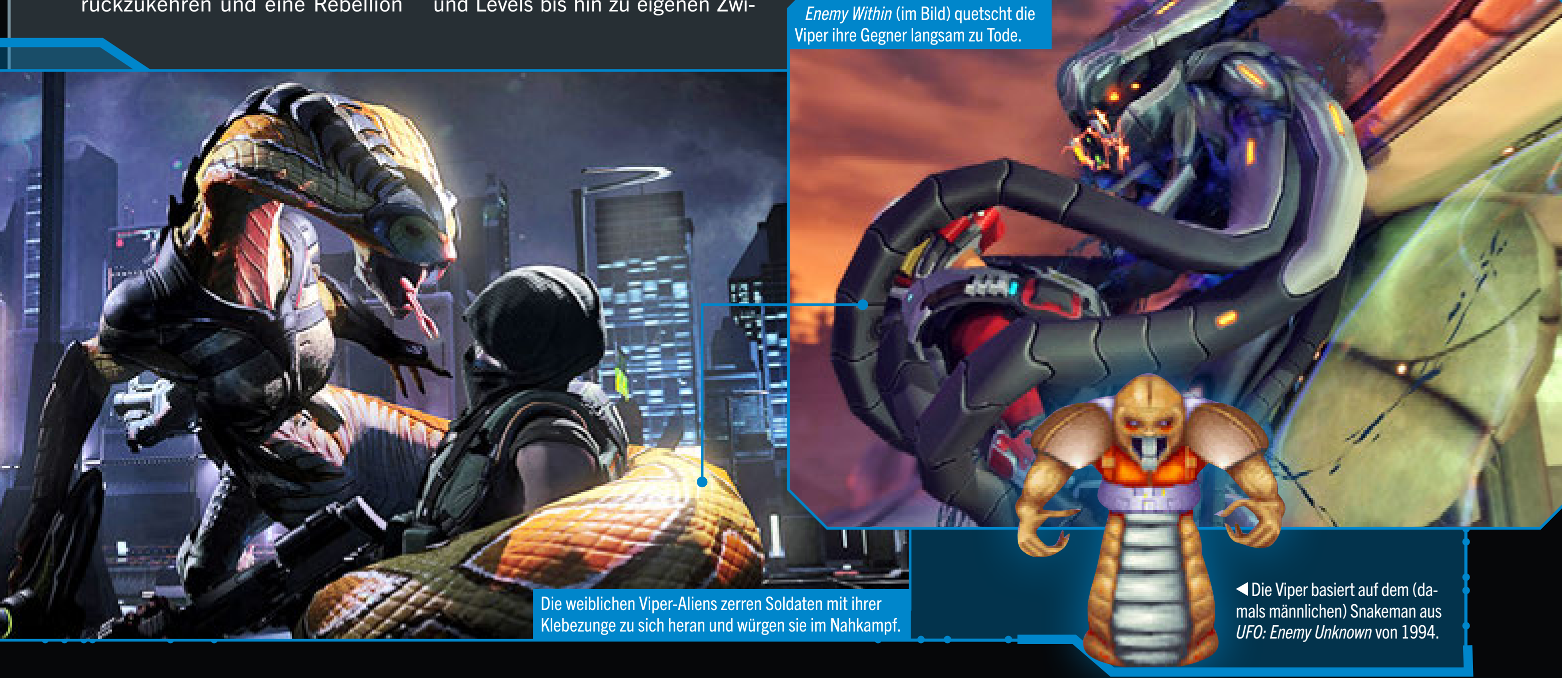
Das soll sich in einer für Maus und Tastatur optimierten Benutzeroberfläche niederschlagen. Außerdem setzt Firaxis dieses Mal voll auf Mods: Ähnlich wie Colossal Order bei *Cities: Skylines* plant der Hersteller, zum Release alle Editoren zu veröffentlichen. Mit denen dürfen Fans dann nach Gusto eigene Inhalte erstellen. Von umgefärbten Texturen und veränderten Balancing-Werten über neue Waffen und Levels bis hin zu eigenen Zwischensequenzen und Kampagnen soll alles erlaubt sein. Zwecks einfacher Verbreitung der Modifikationen unterstützt *XCOM 2* den Steam Workshop. Freut euch schon mal auf mehr exzellente Mods wie *Long War* für *XCOM: Enemy Within*!

Auch grafisch macht sich die Konzentration auf eine Plattform positiv bemerkbar. In den Schusswechseln geht noch mehr kaputt als im Vorgänger. Bei entsprechend schwerem Kaliber sind selbst Boden und Decke von Gebäuden nicht mehr sicher. Zudem versprechen erste Szenen größere Levels und hübschere Charaktermodelle mit mehr Details. Ein Beispiel: Weil Ressourcen dieses Mal noch rarer sind und ihr einen Guerrilla-Krieg gegen die Besatzer führt, werden Waffen-Upgrades wie Zielfernrohre und Laserpointer behelfsmäßig mit Klebeband an den Schießeisen befestigt.

**Das ist neu**

Aber natürlich überlassen die Entwickler es nicht komplett den Fans, das *XCOM*-Gameplay um spannende neue Mechaniken zu erweitern. Neuerdings ganz wichtig: unbemerktes Vorgehen! Wo Aliens im Vorgänger stets automatisch in Deckung gehen, sobald ihr den Nebel des Krieges um sie herum aufgedeckt habt, ist es jetzt möglich, sich an die Widersacher anzuschleichen und so überlegene Feuerpositionen einzunehmen. Takedowns wie in *Splinter Cell* gibt's aber nicht. Das Ganze soll sich nun mal immer noch wie eine futuristische Version von Schach spielen und nicht zum *Metal Gear Solid*-Ableger mutieren.

Die entsprechenden Befehle gebt ihr wie gehabt aus isometrischer Perspektive. Neu ist dabei jedoch, dass euch mehr Informationen zu Trefferchance und Deckung angezeigt werden. Noch immer seid ihr mit anfangs vier und später sechs Kämpfern unterwegs. Die bekannten Klassen hat Firaxis aber kräftig durchgeschüttelt, im Nachfolger gibt es fünf. Vier davon sind bereits bekannt: Ranger, Specialist, Sharpshooter und Grenadier. Während der Sharpshooter am liebsten durch das Visier seines Scharfschützengewehrs blickt, nutzt der Grenadier einen Granatwerfer, um Gegneransammlungen im wahrs-



Genau wie der Seeker aus *XCOM: Enemy Within* (im Bild) quetscht die Viper ihre Gegner langsam zu Tode.

Die weiblichen Viper-Aliens zerren Soldaten mit ihrer Klebezunge zu sich heran und würgen sie im Nahkampf.

◀ Die Viper basiert auf dem (damals männlichen) Snakeman aus *UFO: Enemy Unknown* von 1994.

ten Sinne des Wortes aufzusprengen. Der Specialist kommandiert eine fliegende Drohne namens Gremlin, die Verbündete heilt, Feinde betäubt oder Terminals und gegnerische Roboter hackt. Für den Ranger hat sich Firaxis etwas Besonders einfallen lassen: Er ist so etwas wie ein moderner Samurai! Neben der Schrotflinte der bekannten Assault-Klasse besitzt der Ranger nämlich eine Machete als Zweitwaffe, mit der er im Nahkampf Widersacher spaltet.

Parallel zu den neuen Klassen gibt es eine Reihe frischer Gegner. Zum einen wären da die Advent-Soldaten: menschliche Überläufer, die in den ersten Spielstunden eure Hauptwidersacher darstellen. Ihre Angriffe werden koordiniert von Sektoiden. Die haben nur noch wenig gemein mit den drolligen Winzlingen aus *Enemy Unknown*. Durch die Kombination mit menschlicher DNS sind aus ihnen agile Nahkämpfer geworden. Sie verfügen zudem von Beginn an über Psi-Fähigkeiten. Auf diese Weise kommunizieren sie mit den Advent-Verrätern oder verpassen XCOM-Soldaten eine Gehirnwäsche, die sie kurzzeitig aufseiten der Aliens kämpfen lässt.

Brandneu und brandgefährlich: die Viper. Diese Mischung aus Schlange und Humanoid gab es in anderer Form schon im *XCOM*-Urahnen *UFO: Enemy Unkown* und sie hieß damals Snakeman. In *XCOM: Enemy Unknown* von 2012 waren die Viecher noch Undercover-Agenten in menschlicher Haut (Thin Man), jetzt also schlängeln sie sich in ihrer natürlichen Form durch die Straßen der Advent-Metropolen. Die Viper zerrt Gegner mit ihrer klebrigen Zunge aus der Deckung hervor oder nimmt sie in einen Würgegriff. Kommt dem so gelähmten XCOM-Verteidiger mehrere Züge lang keiner seiner Kollegen zu Hilfe, gibt er den Löffel ab. Typisch für *XCOM*: So ein Tod ist permanent und unwiderruflich.

Alte Bekannte feiern dagegen eine Rückkehr. Im ersten Trailer zu *XCOM 2*, den wir in einem Video auf unserer DVD analysiert haben, findet sich zum Beispiel ein Verweis auf die Psi-begabten Overseer aus *Enemy Unknown*. Auch die Muton-Frontkämpfer dürften aller Wahrscheinlichkeit nach erneut auftauchen. Diese zähen Fleischberge sind nicht die einzigen Aliens, die in *XCOM 2* deutlich schwerer zu bezwingen sein sollen als im Vorgänger. Firaxis will das Teamplay eures Squads noch stärker betonen, kaum ein Außerirdischer lässt sich von einem einzelnen XCOM-Soldaten besiegen. Zumal die Erdlinge diesmal deutlich in der Unterzahl sind und zu Beginn mit notdürftig zusammengeklauter Ausrüstung gegen Feinde antreten, die Hightech-Laserknarren und schwere Körperpanzerung nutzen. Umso wichtiger sind daher Flankenmanöver, das clevere Nutzen von Deckungsmöglichkeiten und der Einsatz der bekannten Overwatch-Funktion, um Reaktionsschüsse auf unachtsam vorrückende Opponenten abzugeben.



Verdecktes Vorgehen ist ein wichtiger Part von *XCOM 2*. Dadurch habt ihr jetzt auch ohne Tarnanzug die Möglichkeit, den ersten Schuss abzufeuern.



Mit dem Dropship geht es zum Einsatzort und zurück zur Basis, das kennen wir.

◀ Die XCOM-Organisation wurde nach dem Angriff der Aliens in den Untergrund gezwungen und muss mit ihren Ressourcen haushalten.

▼ Die Außerirdischen geben sich in *XCOM 2* nach außen hin als Wohltäter. Tatsächlich haben sie aber finstere Pläne für die Menschheit.



Advent-Soldaten ersetzen aller Voraussicht nach die Exalt-Gruppierung aus *XCOM: Enemy Within*.

▼ Kleine Änderung, große Folgen: In *XCOM 2* ist es möglich, Gegnerpositionen auszuspionieren, ohne gesehen zu werden.

Cool: Die Ranger-Klasse hat ein Schwert dabei. Steigt euer Ranger oft genug im Level auf, mutiert er mit den Nahkampf-Skills Reaper und Phantom zur unaufhaltsamen Tötungsmaschine, die mehrere Kills aneinanderreiht und sich hinterher auch noch bewegen darf.

Ein Blick aufs (vorläufige) Interface zeigt neue Angaben zu Trefferchance und möglichem kritischem Schaden. Dadurch werden ärgerliche Momente der Marke „Warum schießt dieser Depp aus fünf Metern daneben?“ zwar nicht ausbleiben, aber transparenter werden.



## Zufall mit System

Und was steht sonst noch so auf Firaxis' großer „Das müssen wir ändern!“-Liste für *XCOM 2*? Zum Beispiel die Wiederspielbarkeit. Schon in *Enemy Unknown* kam trotz der um die 80 handgefertigten Karten nach einiger Zeit Langeweile auf, wenn sich Szenarios wiederholten. Für *XCOM 2* setzen die Entwickler daher Pläne um, die schon für den Nachfolger existierten, aber aufgrund von Zeitmangel in der Schublade blieben: Levels werden ähnlich wie in den alten Serienteilen zufällig zusammengesetzt! Wer beim Substantiv „Zufall“ ans Adjektiv „austauschbar“ denkt, den können wir beruhigen: Das Spiel reiht nicht einfach wahllos Elemente aneinander. „Procedural generated content“ ist hier das Schlüsselwort: Firaxis legt das Grundlayout von Maps wie zum Beispiel Stadt, Farm oder Alien-Basis fest, lässt dabei aber Lücken. In diese setzt der Computer dynamisch bei jedem Levelstart zufällig ausgewählte, aber zum Rest der Umgebung passende Elemente wie Häuser und Deckungsmöglichkeiten ein. Dadurch sollen die Karten einerseits nicht zu beliebig wirken. Andererseits aber seien die Chancen, zwei Mal in einem Spieldurchgang auf exakt derselben Map zu landen, verschwindend gering.

Klasse Idee: Dieser Zufallsfaktor erstreckt sich auch auf die Missionsziele! So gibt es in *XCOM 2* erstmals sekundäre Siegbedingungen, die das Spiel vor jedem Einsatz im Hintergrund auswählt. Die typischen „Erledige alle Gegner“-Aufträge sollen dadurch die Ausnahme bleiben. Wer zum Beispiel ein Terminal hackt und geheime Informationen der Advent-Regierung stiehlt, kann unter Umständen auf das Hauptziel pfeifen und verbleibende Aliens umgehen. Um die Mission abzuschließen, ruft ihr einfach ein Dropship herbei und legt eine Extraktionszone fest. Dadurch könnten Aufträge weitaus dynamischer ablaufen als im Vorgänger! Wer Verletzte zu beklagen hat, muss diese aber nun ebenfalls mit in die Extraktionszone schleppen; es reicht nicht mehr, sie zu stabilisieren und sich selbst zu überlassen. Dabei empfiehlt es sich sogar, tote Kameraden vom Schlachtfeld zu schleppen, denn die haben nützliche Ausrüstungsgegenstände dabei, die ansonsten flöten gehen.

## Willkommen zu Hause!

Richtig gelesen, *XCOM 2* orientiert sich in Sachen Inventar wieder stärker an den früheren Serienver-



Die neuen Sektoiden (oben) sind im Vergleich zu Teil 1 (unten) gewachsen und haben von Anfang an Psi-Kräfte.

Die Specialist-Klasse ordert die Gremlin-Drohne übers Schlachtfeld. Wenn ihr den kleinen Helfer bewegt, darf der Soldat allerdings im gleichen Zug nicht mehr angreifen.

Bessere Waffen müsst ihr euch dieses Mal mühsam zusammenklauben. Allerdings lassen sich die Standardknarren einzeln aufrüsten, um Zielgenauigkeit, Angriffsstärke oder Kapzität zu erhöhen. Die dafür nötigen Teile sammelt ihr erstmals aktiv während der Missionen ein und bringt sie …

… zurück in eure fliegende Basis, das gekaperte Alien-Schiff Avenger. Dort verwaltet ihr eure Eingreiftruppe, erforscht/baut bessere Ausrüstung und wählt euer nächstes Einsatzziel aus. Details dazu will Firaxis in den Monaten vor Release bekannt geben. Wir rechnen mit einer spielbaren Version im Oktober!

tretern. Loot taucht an den Leichen ausgeschalteter Feinde auf und lässt sich nunmehr direkt auf den Kampfschauplätzen einsammeln. Ähnlich wie die Meld-Kanister aus dem Add-on *Enemy Within* müsst ihr die Beute aber innerhalb eines knappen Zeitlimits einsammeln. Verpasst ihr den Zeitpunkt zum Abgreifen der Bleispritzen, explodieren sie in Fragmente, die weitaus weniger wertvoll sind als die funktionstüchtigen Knarren.

Euer Squad rüstet ihr wie eh und je in der XCOM-Basis aus. Doch die befindet sich diesmal nicht unter der Erde, sondern ist erstmals mobil: Eure Weltenretter-Truppe hat einen Alien-Transporter namens Avenger zweckentfremdet und fliegt darin durch die Weltgeschichte. Momentan gibt sich Firaxis noch sehr zugeknöpft, was diesen strategischen Part von *XCOM 2* betrifft. Vermutlich werden aber auch auf der Avenger gefangene Aliens verhört und gestohlene Technologien erforscht. Wir rechnen auch wieder mit einer per Zwischensequenzen erzählten Rahmenhandlung.

Interessant: Während ihr in *Enemy Unknown* auf das Vertrauen möglichst vieler nationaler Regierungen angewiesen seid, sollt ihr in *XCOM 2* durch erfolgreiche Missionen die Werbetrommel für die Revolution in der Zivilbevölkerung rühren. Ob vom Grad der Unterstützung der Zufluss an neuen XCOM-Rekruten abhängt? Oder wird der Freiheitskampf gegen die Aliens von anderen Menschen gar als Terrorismus wahrgenommen? Müssen wir die Avenger gegen Alien-Angriffe verteidigen? Wie auch immer die Antworten auf diese Fragen ausfallen, Firaxis hat für den November ein ganz heißes Eisen im Feuer. Für uns kann die Alien-Besatzung nicht früh genug beginnen. ❑

## „Advent, Advent, die Erde brennt: Gebt mir meinen Planeten zurück!“

*Peter Bathge*



Die Ankündigung von *XCOM 2* ist mein Highlight der E3 – und das schreibe ich zu einem Zeitpunkt, da die Messe in Los Angeles noch gar nicht begonnen hat! Firaxis hat die genau richtigen Ideen: *Enemy Unknown* war zusammen mit *Enemy Within* schon nahezu perfekt, eine leicht veränderte Neuauflage könnte das nur schwer toppen. *XCOM 2* geht daher richtigerweise einen völlig eigenen Weg: Hinterhalte, Nahkampf, Zivilbevölkerung, eine fliegende Basis – ich bin irre gespannt, wie sich das spielt. Und wie lange es dauert, bis Modder jedes Detail verändern.

**GENRE:** Rundentaktik
**PUBLISHER:** 2K Games
**ENTWICKLER:** Firaxis
**TERMIN:** November 2015

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**



# Just Cause 3

Von: Thorsten Küchler

Eine Stunde Krawall satt: Wir haben die Stuntman-Sandbox angespielt!

Nervöse Aufpasser mit Adleraugen, gestrenge Vertraulichkeitsvereinbarungen, bis zur Belanglosigkeit durchchoreografierte Präsentationen: Preview-Termine zu PC- und Videospielen sind meist so locker wie ein Felsmassiv. Umso befreiender, wenn dann doch mal ein Hersteller fünf gerade sein lässt: Bei der Anspiel-Session zu *Just Cause 3* darf die Journaille fast ein Viertel der gigantischen Spielwelt frei erkunden, ohne Beschränkungen, auf Wunsch sogar mit diversen Entwickler-Cheats. Irgendwie auch wieder passend: Denn die Open-World-Action (produziert von Avalanches neuem New-York-Ableger) pfeift auf Genre-Konventionen. Wo andere Titel ihre Spieler per Design gängeln, herrscht hier das Chaos. Dementsprechend passt auch die Handlung auf einen Bierdeckel: CIA-Agent Rico Rodriguez reist in sein Heimatland Medici und muss feststellen, dass der fiktive Mittelmeerstaat von einem despotischen Herrscher namens General Di Ravello unterjocht wurde. Der Auftrag ist damit ebenso simpel wie handfest: Weg mit dem Diktator! Weg mit dessen Gefolge! Her mit jeder Menge Action!

**Ärger im Paradies**

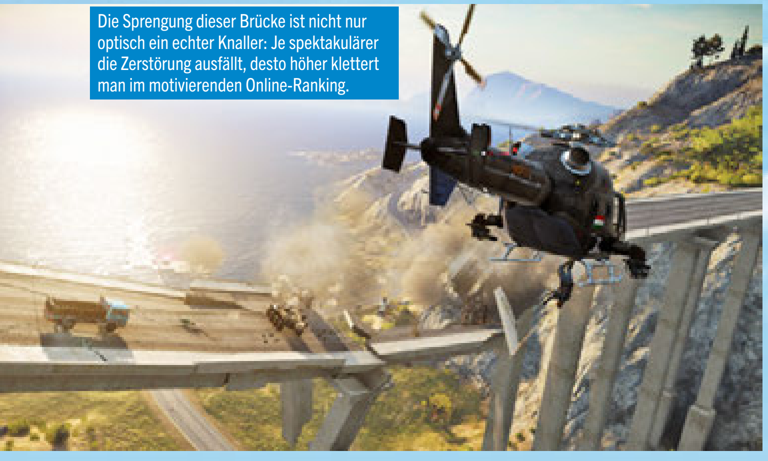
Die Bevölkerung von Medici leidet ganz offensichtlich unter der Obrigkeit: Alte Damen schlurfen mit gesenktem Haupt durch die Straßen, der Gemüsehändler steht traurig vor seinen leeren Regalen. Damit die Laune in der Spielwelt wieder steigt, macht sich Rico daran, sogenannte Chaos-Objekte zu zerstören. Gemeint sind die propagandistischen Einrichtungen von Di Ravello – also etwa Plakate, Statuen, Lautsprecher und Polizeistationen. Subtile Sabotageaktionen sind hier jedoch nicht gefragt: *Just Cause 3* gibt dem Spieler lieber ein wahrhaft rabiates Waffenarsenal an die Hand – vom Maschinengewehr über Haftminen bis hin zu Raketenwerfern, die gleich mehrere Sprengköpfe im Akkord ausspucken. Und wenn dann mal was in die Luft geht, dann sieht das auch entsprechend spektakulär aus: *Just Cause 3* nutzt die aktuellste Version der Havok-Middleware, um seine Destruktionsorgie physikalisch korrekt darzustellen – gerne auch mal maßlos überzogen! Säulen stürzen zusammen, Benzintanks fliegen brennend durch die Lüfte und Atompilze verkünden das jähe Ende einer militärischen Basis. So bombastisch



Das Gefolge von Diktator Di Ravello hat überall im Land Militärbasen errichtet – und die sind bis auf die Grundmauern komplett zerstörbar!



Auch die optionalen Herausforderungen sind nicht gerade auf Realismus bedacht – egal ob Rico durch Ringe fliegt oder (wie hier) eine Bombe spazieren fährt.



Die Sprengung dieser Brücke ist nicht nur optisch ein echter Knaller: Je spektakulärer die Zerstörung ausfällt, desto höher klettert man im motivierenden Online-Ranking.

## STAUBIGES AUS SCHWEDEN: MAD MAX

**Ödland statt Palmen – Max Rockatansky schlägt sich durch die Post-Apokalypse.**




Während die Kollegen in New York an *Just Cause 3* (und damit an der berühmtesten Firmenserie) werkeln, stellt das Stockholmer Hauptstudio einen weiteren Open-World-Titel fertig: *Mad Max*. Der Warner-Titel trägt zwar den Namen der kultigen Filmvorlage, hat jedoch nicht viel mit dem aktuellen Kinohit gemein: Das Spiel erzählt eine eigene Handlung, der Held sieht bärtig, aber eben nicht wirklich wie Mel Gibson oder Tom Hardy aus. Inhaltlich distanziert sich *Mad Max* klar vom grotesk-überzeichneten *Just Cause*: Das apokalyptische Abenteuer mixt Elemente von *RAGE* (Endzeit-Stimmung und Fahreinlagen) mit denen der *Batman*-Reihe (konterlastige Faustkämpfe). Die bisher gezeigten Szenen lassen auf einen Überraschungshit hoffen. Release ist der 1. September 2015.



In der virtuellen Wüste geht es grob und männlich zu: Max verprügelt anrückende Wegelagerer mit Faustschlägen und improvisierten Waffen.



Max' Karre übernimmt eine entscheidende Rolle: Das Vehikel muss im Laufe der Story verbessert werden, Gefechte auf vier Rädern nehmen einen Großteil der Spielzeit ein.

dieser Futschmacher-Wahnsinn auch sein mag, er hat einen kleinen Haken: Nicht alle Gebäude und Objekte sind zerstörbar. Avalanche erklärt diese Tatsache glaubwürdig mit Spieldesign-Gründen – irritierend ist es aber nichtsdestotrotz, wenn eine Holzhütte scheinbar aus Panzerstahl besteht.

### Unbegründete Bindungsängste

Ein anderer Haken gefällt uns deutlich besser: nämlich der, den Rico in Rucksack hat! Wie schon in Teil 2 kann der Held jederzeit auf Knopfdruck ein Seil samt Enterhaken auswerfen und sich so beispielsweise über das Dach eines Hauses in die Luft katapultieren. Wer die *Batman*-Titel kennt, der weiß, wie viel Bewegung ein solches Feature ins Spiel bringt. Das Tauziehen erfüllt aber nicht nur Navigationszwecke, es ist auch eine der mächtigsten Waffen in *Just Cause 3*. Denn experimentierfreudige Spieler können die beiden Enden der Schnur frei Schnauze an Objekte kleben und diese so miteinander verbinden. Lustig wird diese Sache dadurch, dass man die Spannung der Leine per Schultertaste stufenlos erhöhen kann. Eine plakative Beispielrechnung: Gegnerischer Soldat + Sprengfass – Distanz = Herrliche Explosion! In der von uns gespielten Fassung darf man sogar bis zu drei dieser Seilschaften gleichzeitig initiieren – Avalanche arbeitet hier aber noch am finalen Balancing. Generell sind der Vorstellungskraft jedoch fast keine Grenzen gesetzt: Bindet man etwa den meterhohen Schädel einer umgestürzten Diktatoren-Skulptur an die Kufen eines Helikopters, so erhält man eine fliegende Abrissbirne.

### Außergewöhnliches Flugobjekt

Die zweite wichtige Neuerung von *Just Cause 3* nennt sich Wingsuit. Dieser moderne Fluganzug sorgt in Kombination mit dem bereits bekannten Fallschirm und dem Greifhaken-Schub dafür, dass Rico auch ohne Vehikel blitzschnell durch den virtuellen Mittelmeerraum segelt. Allerdings benötigt der Einsatz des Wingsuits einiges an Einarbeitungszeit, denn er steuert sich sensibel und lässt Rico in rasender Geschwindigkeit gen Erdboden sausen. Hat man den Dreh jedoch einmal raus, gibt es kaum einen Spielehelden, der sich eleganter und cooler fortbewegt. Open-World-Traditionalisten dürfen aber natürlich auch klassischere

INTERVIEW MIT OMAR SHAKIR

# „Sorry, kein offizieller Nackt-Patch!"

**PC Games:** Obwohl Zerstörung im Mittelpunkt des Geschehens steht, kann man nicht alle Gebäude platt machen. Wie weiß ich als Spieler, was geht und was nicht?

**Shakir:** Alle Objekte, die mit der Propaganda des Diktators zu tun haben, sind zerstörbar. Wir nutzen eine subtile Farbcodierung, um den Spielern zu helfen: Wenn du rote Streifen an einem Objekt siehst,



Omar Shakir (rechts) ist der Producer von *Just Cause 3* – den irren Typen daneben kennen wir nicht.

dann jag es in die Luft! Zudem gibt es noch ein paar zu entdeckende Überraschungen, etwa riesige Brücken, die man völlig sinnfrei wegsprengen kann.

**PC Games:** Welchen Stellenwert hat die Story bei all dem Chaos?

**Shakir:** Die Handlung stellt mit ihren Missionen einen Kontext her, einen Grund, warum Rico alles mögliche in die Luft sprengt. Der Spieler sollte verstehen, wer der Held ist und was seine Beweggründe sind. Außerdem sind die Aufträge so designt, dass sie alle relevanten Spielelemente enthalten und sie dem Spieler näherbringen.

**PC Games:** Wie wäre es mit einem Level-Editor, das würde doch prima zum Spiel passen?

**Shakir:** Ja, wir haben intern schon oft darüber diskutiert! Aktuell arbeiten wir aber noch am Hauptspiel, mal sehen, was die Zukunft bringt. Die Community wird doch so oder so grandiose Sachen mit dem Spiel anstellen – und wir versprechen, keine dieser coolen Mods zu unterbinden. Nur den Rico-Nackt-Patch können wir leider nicht offiziell befürworten, sorry (lacht).

**PC Games:** Eine These. *Just Cause 3* macht dann am meisten Spaß, wenn man alle Waffen und unendlich Munition hat, deshalb sollten Cheats als Spielelement eingebaut werden!

**Shakir:** Wenn man ein Spiel entwickelt, ist man ständig versucht, den Spielern die totale Macht über die Geschehnisse zu geben. Aber gutes Design muss eine Balance zwischen Herausforderung und Belohnung finden. Ich erinnere mich noch gut an *Turok* für das Nintendo 64: Jeder aktivierte den Waffen-Cheat, ballerte fünf Minuten hemmungslos herum und stellte das Spiel dann gelangweilt ab. Ich verspreche jedoch, dass niemand in *Just Cause 3* scheitern wird, weil ihm gerade drei Granaten fehlen. Wenn du etwas zerstören willst, dann sorgen wir dafür, dass du das auch kannst.

**PC Games:** Was war die absurdeste Spielszene, die ihr bislang in *Just Cause 3* gesehen habt?

**Shakir:** Unsere Kollegen in New York haben diesen berühmten Indiana-Jones-Moment nachgebaut, den mit der rollenden Steinkugel. Allerdings kugelten bei uns stattdessen nukleare Sprengsätze den Hügel hinunter (lacht).



Nachhaltige Zerstörung: Was einmal kaputt gemacht wurde, das bleibt auch kaputt – selbst diese platt gedrückten Sonnenblumen.



Die Rebellenarmee unterstützt Rico im Kampf nicht nur mit Gerätschaften, sondern auch mit Fußtruppen – mehr als Kanonenfutter sind die Knilche aber nicht.

Verkehrsmittel nutzen: Sportwagen, Motorrad, Schnellboot, Helikopter, Düsenjet – alles da, alles drin, alles besteigbar. Der Clou: Man muss nicht ständig nach einem Vehikel Ausschau halten und beispielsweise darauf warten, dass endlich mal eine schnelle Karre vorbeifährt. Denn Ricos Kollegen von der Rebellenfront unterhalten nebenbei einen Lieferservice, der die UPS-Paketboten wie Schnarchnasen aussehen lässt.

Um eine Bestellung aufzugeben, wird allerdings ein entsprechendes Taschenleuchtfeuer benötigt – laut Entwickler wird man diese Gadgets jedoch in großen Mengen finden. Also dann: Menü geöffnet, Wummen wie Vehikel ausgewählt – und 10 Sekunden später wirft ein Transporthubschrauber das georderte Equipment ab.

Welche Dinge der virtuelle Katalog anbietet, hängt jedoch vom Spielfortschritt ab: Erst wenn Rico genügend Gebiete befreit hat, stockt der Revoluzzer-Versand sein Repertoire mit stärkeren Waffen auf. Zudem wird die Unterstützung für den Widerstand auch in den Städten sichtbar größer: So kann man beim Sturm auf die örtliche Polizeibasis ein Dutzend Söldner als Verstärkung herbeirufen – und das Feuer der Regierungstruppen so von Rico weglenken. Na denn: Viva la Revolución!

**Ohne Anpassungsschwierigkeiten**

Obwohl *Just Cause 3* seinen Spielern sämtliche wichtigen Gadgets bereits zu Beginn in die Hand drückt, gibt es ein ausgeklügeltes Upgrade-System. Dessen unterstützenswertes Motto lautet: Verbessere nur jene Talente des Helden, die du auch wirklich verwendest – weil sie dir eben Laune machen! Im Spiel-Alltag funktioniert das dann so: Auf der Karte sind über 100 Herausforderungen verteilt, die sich wiederum in einzelne Kategorien unterteilen. Etwa Autorennen, Wingsuit-Parcours oder wilde Schießereien. Das Erfüllen einer solchen Challenge wird mit bis zu fünf kategorisierten Zahnrädern entlohnt, mit denen man dann Ricos Fähigkeiten anpassen kann. Wir verwenden das Wort „anpassen" nicht von ungefähr, denn es handelt sich mehr um Modifikationen denn um typische Aufwertungen: So kann man beispielsweise alle Autos mit einem Knight-Rider-mäßigen Superboost versehen oder Granaten so einstellen, dass sie erst bei Feindkontakt (und eben nicht nach einer bestimmten Zeit) explodieren. Für zusätzliche Motivation sorgen gefühlte 10.000 Ranglisten: *Just Cause 3* registriert sämtliche Aktionen und ordnet diese dann automatisch ein. Ständig werden am oberen, rechten Bildrand neue Bestleistungen eingeblendet: „Wei-



Lieber arm dran als Arm ab: Um die hässliche Despoten-Statue zu fällen, nutzen wir einfach die Seile des Greifhakens, den Rest macht die Spielphysik.



Sinn im Unsinn: Upgrades wie der Nitro-Boost gelten automatisch für alle Fahrzeuge. So kann also auch dieser gammelige Traktor mächtig Gas geben.



Das Vehikel-Sortiment reicht von klassischen Autos über Flugzeuge bis hin zu Motorbooten. Und wenn mal kein Untersatz da ist, bestellt man sich eben einen bei den Rebellenkollegen.



Durch derart enge Wälder sollte man mit dem Wingsuit nicht unbedingt gleiten, denn das moderne Fluggerät steuert sich aktuell noch sehr sensibel.



Oben ist unten ist auch wieder egal: Flugzeuge und Helikopter werden von Rico gerne als Hilfsmittel für seine waghalsigen Stunts genutzt.

tester Sprung aus einem Flugzeug", „Meiste Gegner mit nur einer Granate erledigt" und, und, und …

**Bunte Republik Medici**

Eine weitere positive Überraschung beim Preview-Event: Square Enix setzt uns keine abgespeckte „Wir machen leider Multiformat"-Konsolenversion vor – wir spielen mit Playstation-4-Controller an einem modernen PC! Entsprechend fein sieht *Just Cause 3* dann auch aus: Ob Weitsicht, Effekte oder Detailverliebtheit – Avalanche gibt sich sichtbare Mühe, die Hardware auszureizen. Dabei bleibt das wilde Geschehen selbst im Eifer des größten Gefechts stets flüssig, Ruckler konnten wir keine Ausmachen, Ladezeiten beim Durchqueren der Spielwelt ebenfalls nicht. Dennoch bleibt das Gesehene Geschmacksache: Passend zum eher verrückten Inhalt ist auch die Optik nicht unbedingt authentisch – hier dominieren knallige Farben und satteste Beleuchtung. Zudem gehört Herr Rodriguez (wie schon in den beiden Vorgängern) nicht gerade zur charismatischen Sorte Held: Der bärtige Kerl könnte ein bisschen mehr Individualität vertragen. Aber hey, eigentlich spielt Rico nur zum Schein die Hauptrolle. Der eigentliche Star von *Just Cause 3* heißt mit Vornamen Chaos und mit Nachnamen Explosion! ❑

**„Sinnfrei und Spaß dabei: Explosiver Open-World-Radau für Gamepad-Akrobaten!"**



*Thorsten Küchler*

Nein, *Just Cause 3* ist kein Erlebnis für Feingeister und Freunde philosophischer Story-Exkurse! Avalanche geht es einzig um den Spaß an der Freude. Und dieses Vorhaben scheint prima zu gelingen: Ob Technik, Spielwitz oder Physik-Irrsinn – das Massaker im Mittelmeer schießt aus allen Rohren. Kleine Zweifel bleiben jedoch: Denn das Chaos will in geordnete Spielverlauf-Bahnen gelenkt werden, verrückte Stunts und Sprengungen am Fließband machen noch keinen Action-Kracher. Aber sollten die Entwickler diese Balance nicht hinbekommen, dann wird *Just Cause 3* wenigstens ein Fest für Modder und Online-Video-Exhibitionisten – die Möglichkeiten für absurd coole Szenen sind ja quasi unbegrenzt.

**GENRE:** Action
**PUBLISHER:** Square Enix
**ENTWICKLER:** Avalanche Studios
**TERMIN:** 4. Quartal 2015

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

GRAND AGES: MEDIEVAL

# Überraschend gut!

**Von:** Peter Bathge

Fünf Punkte, in denen uns das neue Globalstrategie-Spiel der *Patrizier 4*-Macher beim Anspielen überzeugt hat.

## HANDEL

Als mittelalterlicher Herrscher kümmern wir uns nicht so sehr um die Details des Warenaustauschs wie in *Rise of Venice*. Handelsrouten sind mit wenigen Klicks platziert, wir müssen nur darauf achten, welche Ware wo produziert wird. Mikromanagement ist kaum nötig, aber auf Wunsch möglich.




## TECHNIK



Ein riesiges Europa, bei dem ihr stufenlos von der Satellitenperspektive zur Nahansicht wechselt. Schicke (Un-)Wettereffekte und Katastrophen wie Vulkanausbrüche. Hübsche Spiegelungen auf dem Wasser und ein glaubwürdiges Terrain. Für ein Strategiespiel sieht *Grand Ages: Medieval* klasse aus und läuft zudem auch auf Mittelklasserechnern absolut flüssig!

## SPIELVERLAUF

Das Gründen eigener Städte und die (militärische oder diplomatische) Übernahme von Metropolen stehen im Mittelpunkt. Je größer unser Reich ist, umso weniger Detailaufgaben übernehmen wir. Jede Siedlung produziert bis zu fünf Waren. Wir müssen genau überlegen, was wo hergestellt wird, um einen Profit zu erzielen und höherwertige Güter herzustellen. Gerade zu Beginn nutzen wir häufig die Vorspulfunktion, um Wartezeiten bei Handel und Bau zu überbrücken. Bis zu sieben computergesteuerte oder menschliche Widersacher ringen im Einzel- oder Mehrspielermodus mit uns um die Kaiserkrone, dazu gibt's neutrale Bürgermeister.

## KAMPF

Ähnlich wie in *Europa Universalis 4* entscheiden wir lediglich über Truppenzusammenstellung und Marschrichtung. Die Details arbeiten die Einheiten selbst aus, taktische Winkelzüge sind nicht nötig. So belagern wir Städte, blockieren Handelsrouten per Schiff und zetteln Feldschlachten mit Tausenden Einheiten gleichzeitig an.

## HANDHABUNG

Entwickler Gaming Minds scheint Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit auf ideale Weise zu verbinden. Viele Hilfsfunktionen wie einblendbare Ressourcen bei der Suche nach einer neuen Stadtposition (rechts) und aussagekräftige Bilanzen (unten) erweisen sich beim Management des Riesenreichs als unschätzbar wertvoll. Die Steuerung ist intuitiv, ein Druck auf die Alt-Taste enthüllt etwa je nach markierter Einheit andere nützliche Angaben wie die maximale Versorgungsreichweite unserer Armeen. Eine acht- bis zehnstündige Story-Kampagne soll die Mechaniken des Freien Spiels nach und nach erklären. Einzige Sorge: Trotz Nebenschauplätzen wie Diplomatie und Kontrolle von Regionen (inklusive Titel und Boni) ist noch unklar, ob auf Dauer genug Abwechslung geboten wird.



**„Vielversprechender Dreiklang aus Aufbau, Kampf und Handel.“** *Peter Bathge*

Als *Total War*-Fan passt *Grand Ages: Medieval* genau in mein Beuteschema. Da ich in derartigen Spielen ohnehin am liebsten die Kämpfe vom Computer berechnen lasse, sagt mir das Kampfsystem (direkte Einheitenkontrolle, aber wenig Mikromanagement) sehr zu. Statt mich in tausend kleinen Details wie dem genauen Warenangebot von Händlern zu verlieren, darf ich ein Auge aufs große Ganze werfen und meinen Einfluss in Europa langsam, aber stetig ausbauen. Wenn das auch noch nach 20, 30 Stunden Laune macht, dürfte Gaming Minds einen Geheimtipp an der Hand haben.

**GENRE:** Echtzeitstrategie
**PUBLISHER:** Kalypso Media
**ENTWICKLER:** Gaming Minds
**TERMIN:** September 2015

**EINDRUCK** **GUT**

# Die brutale Wahrheit

Warum uns virtuelle Gewalt so fasziniert und wie Hersteller dies ausnutzen.

**Von:** Peter Bathge

Gewalt umgibt uns. Tagein, tagaus werden wir mit der Brutalität der Welt konfrontiert. Egal ob in den Schlagzeilen der Tageszeitungen über Krieg, Folter und Verbrechen, den sensationslüsternen Einspielern im Boulevard-Fernsehen, den TV-Krimis, bei Sportarten wie dem Boxen oder der Konfrontation im wirklichen Leben. Dass Computerspiele seit jeher gewalttätige Auseinandersetzungen als Spielinhalt nutzen, sollte also niemanden überraschen. Wir begeben uns auf die Suche nach Antworten auf die Frage, warum das virtuelle Blutvergießen für viele Spieler so anziehend ist.

**Konfliktpotenzial**

Computerspiele sind von Beginn an untrennbar mit dem Wettbewerbsgedanken verbunden. Egal ob *Pong* oder *Pac-Man*: In Spielen geht es fast ausschließlich darum, besser zu sein als jemand anders. Das betrifft nicht nur Mehrspieler-Titel; auch wenn wir lediglich gegen den Computer antreten, treibt uns doch immer der Wille zum Sieg an, zum Triumph gegen alle Widerstände. Dabei ist es unerheblich, ob wir um unser Überleben kämpfen wie in einem der zahlreichen Survival-Spiele Marke *DayZ*, eine Fußballmannschaft in *FIFA 15* zum Titelgewinn führen oder in der Rolle eines Soldaten Kriege ausfechten wie in *Call of Duty*.

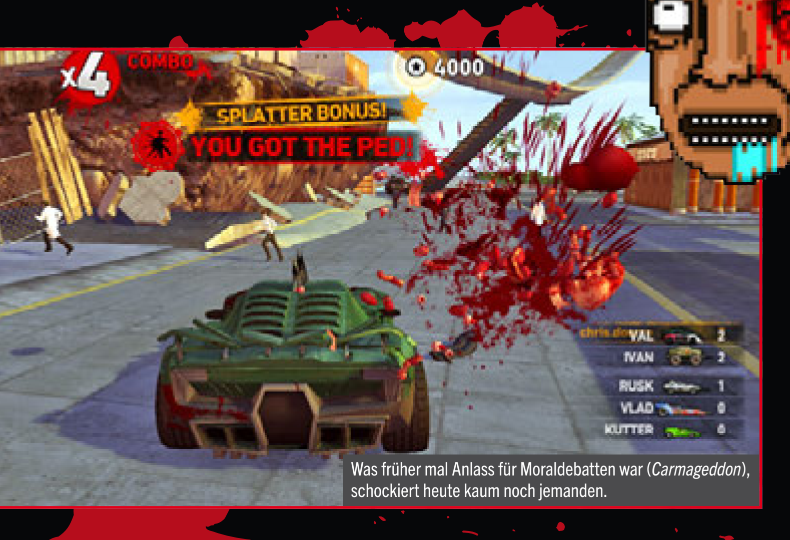
Der Grund für diesen Fokus auf den wie auch immer gearteten Kampf ist simpel: Konflikte sind interessant! Egal ob in Büchern, Filmen oder der Realität. Wenn sich zwei oder mehr Parteien mit unterschiedlichen Zielen gegenüberstehen, entstehen Reibungspunkte. Leben dagegen alle in Harmonie miteinander, gibt es kein Potenzial für Meinungsverschiedenheiten, keine Spannungskurve, keine Überraschungen oder dramatischen Höhepunkte. In anderen Worten: Ohne Konflikte wäre das Leben, wären Computerspiele langweilig.

Spiele, in deren Zentrum ein Konflikt oder ein Wettbewerb steht, vermögen dem Spieler ohne großen Aufwand eine Motivation für sein Handeln zu vermitteln: Wir gegen die anderen, unsere Mannschaft gegen die Konkurrenz. Nur eine verschwindend geringe, zuletzt aber steigende Anzahl von Spielen verzichtet darauf, diesem ausgetretenen Pfad zu folgen. Sie werden im Internet oft spöttisch als „walking simulators" bezeichnet, als Laufsimulatoren, denn Wettbewerb, Kampf oder Interaktion mit der Umwelt spielen hier keine Rolle. Ein populäres Beispiel: das „Guck die Landschaft an"-Spiel *Proteus*.

Von solchen Exoten abgesehen sind Konflikte jedoch ein integraler Bestandteil vieler Spiele, selbst eigentlich friedlicher Aufbausimulationen wie der *Anno*-Serie. Die Eskalation von Konflikten verschärft die Spannung einer Situation noch, wie euch jeder Schriftsteller und Drehbuchautor bestätigen wird. Und welch größere Eskalation könnte es geben als einen Ausbruch von Gewalt?

**Die menschliche Psyche**

Obwohl sich die Gesellschaft ausgiebig mit dem Thema Gewalt beschäftigt, ist die Ausübung derselben tabu. Wer seine Mitmenschen schlägt, misshandelt oder gar ermordet, begeht eine Straftat und wird verurteilt. Das ist nur rechtens und eine Notwendigkeit, geboren aus den Erfahrungen vieler tausend Jahre menschlichen Miteinanders. Denn: In einer Gesellschaft, in der Gewalttaten ohne Repressalien begangen werden, ist kein geordnetes Zusammenleben möglich, die fortwährende Existenz dieser Gesellschaft fraglich. Doch der Mensch ist von Natur aus neugierig. Ihm ist ein Hunger nach neuen Erfahrungen zueigen. Nun hat er aber durch die Tabuisierung von Gewalt keine einfache Möglichkeit, Erfahrungen




Was früher mal Anlass für Moraldebatten war (*Carmageddon*), schockiert heute kaum noch jemanden.




*Spec Ops: The Line* lässt den Spieler durch geschickten Einsatz von Gewalt sein eigenes Handeln hinterfragen.

## BITTE KEINE MENSCHEN!

Viele Spiele kaschieren ihre Brutalität, indem sie den Spieler gegen Monster, Zombies oder andere nichtmenschliche Kreaturen antreten lassen. Diese Entfremdung hilft einerseits Spielern dabei, sich vom Geschehen auf dem Bildschirm zu distanzieren und unangenehme Fragen wie die nach der Sinnhaftigkeit der Folterszene in *GTA 5* zu vermeiden. Andererseits erspart dieser Schritt den Herstellern oftmals lästige Diskussionen in der Öffentlichkeit. Denn auch heute noch machen Medien und Politiker immer wieder besonders brutale Spiele fälschlicherweise als Ursache für reale Amokläufe und Gewalttaten verantwortlich.

von Gewalt zu machen. Auf einer unterbewussten Ebene vermisst er dadurch etwas. Hier kommen Computerspiele und andere Medien zum Tragen. Sie liefern ein Ersatzerlebnis – eine Möglichkeit, Gewaltfantasien auszuleben, ohne dass jemand zu Schaden kommt.

Obacht: Natürlich wollen wir niemandem unterstellen, ein Psychopath zu sein, der mit dem Wunsch durchs Leben geht, andere Menschen zu verprügeln und sich im Blut seiner Opfer zu suhlen. Wir reden lediglich von einem durch wissenschaftliche Studien nachgewiesenen Potenzial im menschlichen Wesen und einer damit verbundenen Neugier. Jeder Mensch besitzt eine bewusste oder unterbewusste Faszination für Dinge, die er im alltäglichen Leben nicht zu sehen bekommt. Computerspiele (ebenso wie Filme und Bücher mit Gewaltdarstellungen) sind ein Ventil für diese Gedanken, nichts weiter. Sie ermuntern nicht zu gewalttätigem Handeln, sondern sprechen lediglich einen Teil unserer Psyche an, der im Alltag aus gutem Grund unterdrückt wird.

> „In Spielen können wir Dinge anstellen, die wir uns im wahren Leben nie trauen würden."
>
> Przemysław Szczepaniak, Destructive Creations

### Tabubruch

Eben weil wir Gewalt selten am eigenen Leib erfahren, wirkt sie so verführerisch. Als besonders brutal geltende Computerspiele wie die *Mortal Kombat*-Serie haben sich der Überschreitung von Grenzen und dem Brechen von Tabus verschrieben. Die unweigerlich folgende Diskussion über den Gewaltgrad (oder gar eine Indizierung in Deutschland) bringt für den (minderjährigen) Spieler stets den Reiz des Verbotenen mit sich.

Nicht zu unterschätzen ist auch der Schauwert von besonders detaillierten Gewaltdarstellungen. Ego-Shooter, beginnend mit *Doom*, stellten stets die Spitze der grafischen Weiterentwicklung von Computerspielen dar. Dies erstreckt sich auch auf die Darstellung von Blut und Gewalteffekten, die in diesen auf Schießereien fokussierten Spielen eines der wichtigsten Elemente ist. Die Verblüffung darüber, was technisch möglich ist, war in der Vergangenheit auch immer wieder mit dem Brutalitätsgrad verknüpft. So ist etwa das Abtrennen von Gliedmaßen – ganz wertfrei – eine technische Errungenschaft, die neue Handlungsweisen in Spielen möglich macht. Das Gleiche gilt für Leichen, die auf dem Boden liegen bleiben, statt zu verschwinden.

Doch damit nicht genug, durch Zeitlupen, Zooms und andere Tricks aus der Filmindustrie rücken Spiele ihre Gewalteffekte oftmals in den Vordergrund. Dank ihrer besonderen Darstellung wirken sie häufig cool. Aufwendig animierte Takedowns oder Exekutionen werden von den Entwicklern bewusst als Belohnung für Spieler eingesetzt, die den Regeln des Spiels folgen (*Mittelerde: Mordors Schatten*) oder besonders komplizierte Tastenfolgen eingeben (*Mortal Kombat*).

Bei unserer Reaktion auf solche aus dem regulären Spielablauf herausstechenden Gewaltexzesse spielen übertroffene Erwartungen eine zentrale Rolle. Der Überraschungseffekt, wenn Gegner nicht einfach nur umfallen, sondern in einer Wolke aus realistisch waberndem Blut

◀ Überspitzt dargestellte und ironisch kommentierte Gewalt amüsiert mehr, als dass sie verstört.

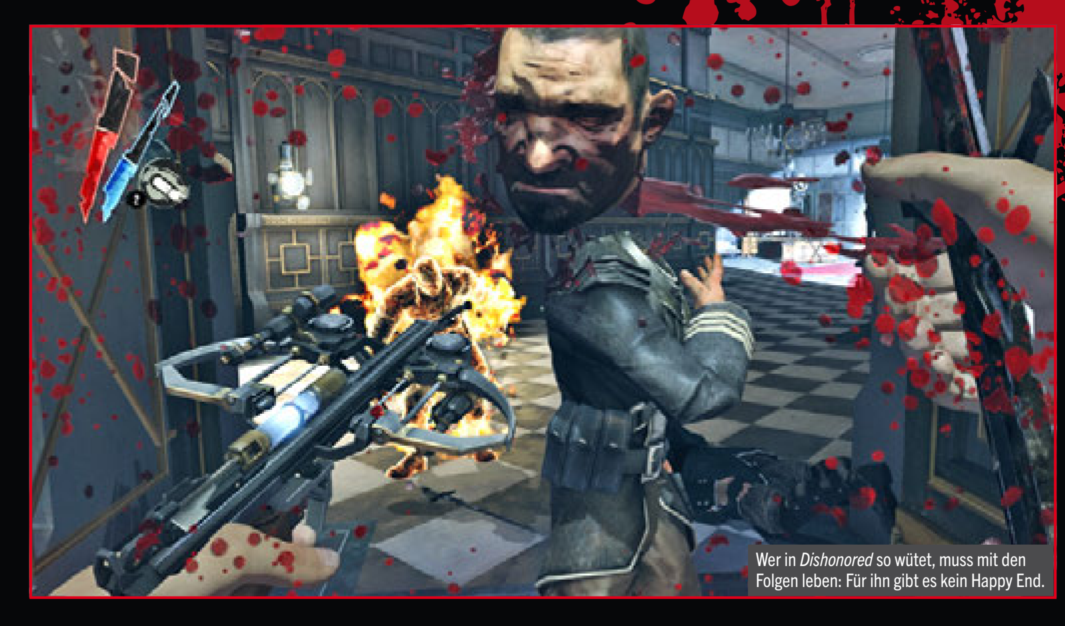
zerplatzen, wird von den meisten Spielern als angenehm empfunden. Unser Gehirn reagiert automatisch auf Reize wie krass übersteigerte Exekutionen, weil wir sie nicht gewohnt sind. Virtuelle Gewalt besitzt demnach einen Schauwert. Sie wirkt unterhaltsam, weil sie den Menschen eine Erfahrung ermöglicht, die ihnen ansonsten verschlossen bleibt.

Übertragen auf das sogenannte Splatter-Genre sowie Horrorspiele kommt ein Schockeffekt hinzu. Wir sind verstört, aber auch auf angenehme Weise angespannt, wenn in *Outlast* Wahnsinnige Jagd auf unser Alter Ego machen oder ihn foltern. Dies wiederum motiviert uns auf unterbewusster Ebene: Wir wollen es unseren Peinigern heimzahlen. In actionbasierten Spielen findet sich so eine Rechtfertigung dafür, den Gegnern ebenfalls Gewalt anzutun. Unser Bedürfnis nach Rache ist geweckt.

**Nimm das, du Schwein!**

Wer kennt das nicht? Da bekämpft man minutenlang einen bockschweren Bossgegner oder versucht im zehnten Anlauf, eine besonders schwierige Stelle in *Dark Souls* zu schaffen. Der aufgestaute Frust entlädt sich auf explosive Weise, wenn wir die Herausforderung bewältigen: Wir ballen die Faust, springen auf, jubeln. Wird der Frust aber nicht abgebaut, weil wir weiter feststecken, umklammern wir das Gamepad umso fester, fluchen oder knirschen mit den Zähnen. Die Option, nervige Gegner auf besonders brutale Weise zu besiegen, kann in diesem Fall zur Entspannung beitragen: Wenn wir es einem virtuellen Feind heimzahlen können, indem wir ihn nicht nur einfach umnieten, sondern ihn förmlich zerhackstückeln, empfinden wir das als Belohnung für unsere Mühen und als gerechte Strafe für die Schwierigkeiten, die uns der Pixel-Missetäter bereitet hat. Im Mehrspielermodus kommt ein Element der Schadenfreude hinzu, etwa wenn wir Gegner in *Mortal Kombat* dadurch demütigen, dass wir das Match durch eine der besonders grausigen „Fatalities“ vorzeitig beenden.

Effektiver kämpfen durch ein Plus an Brutalität – ein Konzept, das *Dead Space*-Fans kennen. Für Visceral Games' Science-Fiction-Schocker erfand die PR-Abteilung von Publisher Electronic Arts den Begriff des „strategic dismemberment“ (zu Deutsch: strategisches Zerstückeln). Protagonist Isaac Clarke muss sich der grausigen Necromorph-Aliens erwehren, indem er in der Hektik des Kampfs mit kühlem Kopf und heißem Laserschneider Arme und Beine der Bestien von deren Körper trennt.



Wer in *Dishonored* so wütet, muss mit den Folgen leben: Für ihn gibt es kein Happy End.

Warum das so gut funktioniert und Spielern mit festen Mägen derart Spaß macht? Weil damit ein Gefühl der Macht einhergeht. Wir bekommen unmittelbar mit, was unsere Waffen beim Gegner anrichten, sehen den verheerenden Effekt unseres Arsenals und erlangen so eine ganz neue Wertschätzung für die Bleispritzen, die uns ansonsten austauschbar erscheinen würden. Weil kein anderes Spiel das Abtrennen der Gliedmaßen zu einem derart zentralen Gameplay-Bestandteil macht, wirkt die Gewalt in *Dead Space* nicht obszön oder skandalträchtig, sondern relevant. Sie fügt sich zudem organisch in das Bild von einer düsteren und brutalen Welt ein, das *Dead Space* zeichnet.

> „Scherzhaft eingesetzte Gewalt ist von zeitloser Bedeutung.“
>
> Neil Barnden, Stainless Games

**Gewalt gehört dazu!**

Brutale Darstellungen in Spielen werden nämlich dann von einer breiten Masse akzeptiert, wenn sie in einem Kontext stehen und „zur Welt passen“. Eben weil Gewalt in der Realität zum Menschsein dazugehört, sind wir eher bereit, Blut und Gedärme in Computerspielen zu akzeptieren, wenn diese Spiele alle anderen Aspekte des menschlichen Lebens ebenfalls realistisch abbilden. Ein Beispiel: *The Witcher 3* rühmt sich seiner detailverliebten Spielwelt, die einen von der ersten Minute an tief ins Geschehen zieht. Die Geschichte dreht sich um Themen wie Sex, Politik und – natürlich – Gewalt, sie richtet sich an ein erwachsenes Publikum.

Die dichte Atmosphäre von *The Witcher 3* macht es erforderlich, dass alle Aspekte des Spiels diesem hohen Anspruch gerecht werden. Ansonsten besteht die Gefahr, dass der Spieler aus der virtuellen Realität gerissen wird. Die düstere Stimmung gibt dabei die Intensität der Gewaltdarstellung vor. Wenn Hexer Geralt mit seinem Schwert herumfuchtelt, akzeptieren wir abgeschlagene Köpfe und brutale Todesstöße, weil wir genau das erwarten. Würden die Widersacher beim Exitus auf einer Wolke gen Himmel schweben und sich ihre Leichen automatisch in comichafte Grabsteine verwandeln, würde eine enorme Lücke im Spiel klaffen – zwischen der ernsten Erzählung sowie der glaubwürdigen Spielwelt auf der einen und der lachhaften Gewaltdarstellung auf der anderen Seite.

Doch Gewalt kann auch humoristisch eingesetzt werden. Neil Barnden, einer der Gründer von Stainless Games, erklärt, wie dieser Effekt erzielt wird: „Es ist ungemein wichtig, dass die Gewalt so überspitzt wie möglich dargestellt wird. Es muss für jeden Spieler und Zuschauer offensichtlich sein, dass wir nicht einfach nur fies oder kontrovers sein wollen. Wir möchten, dass sie darüber lachen und verstehen, dass wir es nicht ernst meinen.“ Im kürzlich veröffentlichten Rennspiel *Carmageddon: Reincarnation* von Stainless Games hat der Spieler die Aufgabe, Fußgänger zu überfahren. Barnden dazu: „Fußgänger explodieren auf übertriebene Art und Weise und Sound-Effekte tragen zum Eindruck der Albernheit bei.“

**Gewalt als Stilmittel**

Spiele und ihre Präsentationen auf Messen oder in Trailer-Videos setzten in der Vergangenheit oft bewusst auf gewalttätige Szenen in Nahaufnahme, um mediale Aufmerksamkeit zu erlangen. Ein billiger, aber wirkungsvoller Trick, auf den jüngst etwa die Macher von *Hatred* zurückgriffen. In dem umstrittenen Twin-Stick-Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle eines Amokläufers und mäht unschuldige Zivilisten nieder. Przemysław Szczepaniak vom pol-

## VIRTUELLE GEWALT IN COMPUTERSPIELEN KANN …

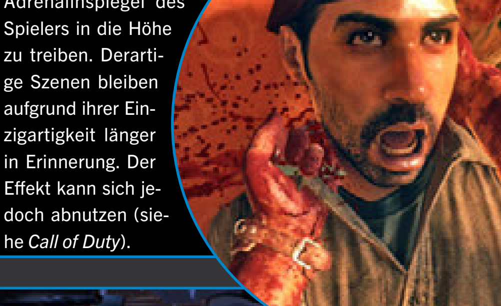
### … cool sein

Wenn die Kamera in Zeitlupe um geköpfte Gegner kreist und brutale Exekutionen sowohl aufwendig auszuführen als auch spektakulär anzusehen sind, fühlt man sich als (männlicher) Spieler unweigerlich wie ein besonders harter Kerl. Oftmals nehmen Spiele speziell die leicht zu beeindruckende Zielgruppe der männlichen Teenager ins Visier.



### … schockieren

Plötzliche, im Vergleich zum restlichen Spiel harsche Gewaltdarstellung wird als Überraschungsmoment eingesetzt, um den Adrenalinspiegel des Spielers in die Höhe zu treiben. Derartige Szenen bleiben aufgrund ihrer Einzigartigkeit länger in Erinnerung. Der Effekt kann sich jedoch abnutzen (siehe *Call of Duty*).





### … Stil haben

Gewalt kann eine Aussage unterstreichen. Glaubhafte Gewaltdarstellung in einem Shooter wie *Battlefield 4* bestärkt den Realismus-Anspruch des Szenarios. Die makabere Pixel-Brutalität eines *Hotline Miami* wirkt einprägsam und zwingt den Spieler zum Nachdenken über seine Taten.

### … nützlich sein

Ein gutes Treffer-Feedback ist für ein Actionspiel unerlässlich. Aber was heißt das eigentlich? Es geht um das Gefühl beim Benutzen einer Waffe, was sowohl den Rückstoß wie die Wirkung beim Einschlag umfasst. Bluteffekte oder abgetrennte Gliedmaßen wirken hier Wunder, geben sie doch optisches Feedback über die Effektivität eines Angriffes. Das präzise Abschneiden von Gliedmaßen in *Dead Space* ist ein Paradebeispiel hierfür.

### … lustig sein

Oftmals in Verbindung mit einem Comic-Stil oder humorvollen Kommentaren verkommt überdrehte Gewaltdarstellung zum Lachfaktor. Verstümmelte Gegner verhalten sich nicht wie erwartet, Trefferwirkungen werden krass überzeichnet und es passiert etwas, womit der Spieler nicht gerechnet hat.

nischen Entwickler Destructive Creations dazu: „Unser Spiel soll sich von anderen Actionspielen abheben. […] Es hat funktioniert wie von uns beabsichtigt. *Hatred* wurde zu einem heißen Diskussionsthema. Und am kuriosesten daran ist, dass viele Menschen und Medien überreagierten, als sie das Spiel zum ersten Mal sahen."

Skandal-Spielen wie *Hatred* geht schnell die Puste aus, wenn sie abseits ihrer Rohheit nichts zu bieten haben. Der Deckungs-Shooter *Spec Ops: The Line* ist ein Beispiel dafür, wie schockierende Brutalität gegenüber virtuellen Menschen als Vehikel für etwas anders dienen kann. In diesem Fall ist es eine raffinierte Botschaft, die den Spieler an der Richtigkeit seines eigenen Handelns zweifeln lässt. Nur die wenigsten Spiele schaffen es, einem auf solch pfiffige Art und Weise den Boden unter den Füßen wegzuziehen. Virtuelle Brutalität erfüllt in diesem Fall eine Doppelrolle: Zum einen ist sie aus den zuvor genannten Gründen unterhaltsam und besitzt einen Schauwert, zum anderen unterstützt sie die Botschaft des Spiels

> „Virtuelle Gewalt hat keine Konsequenzen. […] Niemand kommt zu Schaden."
>
> Przemysław Szczepaniak, Destructive Creations

und verkehrt die Erwartungen des Spielers auf überraschende Weise ins Gegenteil. Am Ende von *Spec Ops: The Line* hinterfragen wir unwillkürlich den Spaß, den wir beim erbarmungslosen Ausschalten gegnerischer Soldaten hatten – eine Errungenschaft, auf die Entwickler Yager zu Recht stolz sein kann.

Ähnliches bewirkt der tranceartige Zustand, in den wir beim Spielen des Top-down-Shooters *Hotline Miami* versinken, den viel zitierten „Flow". Hier konfrontiert uns das Spiel am Ende jedes Levels mit dem grausamen Blutzoll, den unser Sieg gefordert hat: Auf brutalste Weise entstellte Leichen pflastern unseren Weg und riesige Blutlachen haben sich auf dem Boden ausgebreitet. Was wenige Augenblicke zuvor noch nebensächlich war und den Unterhaltungswert gar durch besseres Treffer-Feedback und interessante visuelle Darstellung erhöht hat, erscheint uns jetzt abseits der frenetischen Kämpfe abstoßend und fragwürdig. Dabei kommt dem Spiel sein reduzierter Pixel-Look zugute, durch den sich Blut und Eingeweide noch stärker von den Umgebungen abheben als bei einer realistischen 3D-Grafik.

Tatsächlich entstehen in *Hotline Miami* regelrechte Gemälde der Gewalt. Vielleicht werden Screenshots davon in einigen Jahren in Kunstgalerien neben Picasso-Bildern hängen und brutale Spiele in den Feuilletons ebenso für ihren Mut gefeiert wie avantgardistische Filmexperimente. Denn virtuelle Gewalt ist – wenn richtig eingesetzt – nichts Verwerfliches. Sondern etwas Faszinierendes. ❑

# KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MASTER OF ORION

## 4X-Strategie-Neuauflage von Wargaming

▼ Statt pixeliger Weltraumkreuzer wie im Original punktet die Neuauflage mit aufwendigen Schiffsmodellen.

◀ Die Menschen sind eines der insgesamt zehn spielbaren Völker der Neuauflage.

Der weißrussische Publisher, der vor allem durch die Free2Play-Panzerschlachten von *World of Tanks* bekannt ist, sicherte sich schon 2013 die Markenrechte an dem 22 Jahre alten Weltraumstrategieklassiker *Master of Orion*. Nun gab der Hersteller bekannt, dass die Arbeiten an dem 4X-Strategietitel bereits begonnen haben. Für die Entwicklung zeichnet das weithin unbekannte, in Argentinien ansässige Studio NGD verantwortlich. Die Südamerikaner haben bislang eher mittelmäßige Titel wie etwa den Top-Down-Shooter *Bunch of Heroes* und das offizielle Spiel zur Zeichentrickserie *Adventure Time* namens *Finn and Jake's Epic Quest* veröffentlicht. Um jedoch für die nötige Qualität bei einer so heiß ersehnten Neuauflage wie *Master of Orion* Sorge zu tragen, hat Wargaming zudem eine ganze Reihe der ursprünglichen Entwickler angeheuert. Für den CEO des weißrussischen Publishers, Victor Kislyi, ist das Spiel eben eine Herzensangelegenheit: „*Master of Orion* führt Wargaming zu seinen Wurzeln zurück. Doch nicht nur uns als Firma, sondern auch mich persönlich, da es wie kaum ein anderer Titel mein persönliches Interesse an Spielen und deren Entwicklung geprägt hat."

Der Serien-Reboot wird laut Wargaming von Grund auf neu programmiert und soll mit zeitgemäßer Grafik die Lust an der Erforschung und Eroberung neuer Sternsysteme wieder erwecken. Außerdem sorgt ein Soundtrack des Original-Komponisten und eine Vertonung durch bekannte Schauspieler für eine passende Atmosphäre. Aufwendige Tutorials und ein überarbeitetes Interface helfen zudem Serienneulingen dabei, die Grundzüge des relativ komplexen Titels zu erlernen. Die Spielmechanik bleibt dagegen dem Original treu: Als Anführer eines von zehn Weltraumvölkern wie etwa den kriegerischen Bulrathi oder expansionistischen Sakkra liegt die Entscheidung beim Spieler, ob er die Galaxis mithilfe purer Kampfstärke, feinfühliger Diplomatie, technologischem Vorsprung oder wirtschaftlicher Überlegenheit erobert.

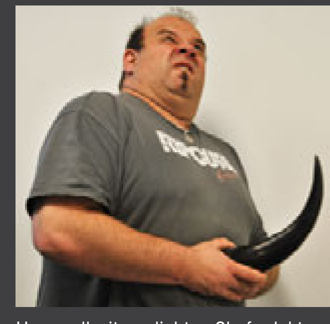
Wann die Neuauflage von *Master of Orion* erscheinen soll, ist noch unbekannt. Wargaming hat sich auch noch nicht dazu geäußert, ob das Spiel ein Free2Play-Titel mit einer starken Online-Komponente oder wie das Original ein Offline-Vergnügen wird. ❑

Info: www.masteroforion.eu



◀ Das Reptilienvolk der Sakkra gab es bereits im Original aus dem Jahr 1993.

### HORN DES MONATS*
### WOLFGANG FISCHER



Unser allseits geliebter Chefredakteur Wolfgang hat es oft ziemlich eilig – vor allem, wenn es um die Artikel-Deadlines geht. Für unsere *Call of Duty: Black Ops 3*-Vorschau der letzten Ausgabe ließ er unserem armen Volontär Lukas nicht einmal genug Zeit, um seinen Artikel zu beenden. Zwar fehlten eigentlich nur noch zwei oder drei Wörter, aber laut Wolfgang ging der Drucktermin vor. Als Strafe darf er nun die unvollendeten Meisterwerke von Leonardo da Vinci zu Ende zeichnen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

NEED FOR SPEED

## Rasen mit Online-Pflicht



Mit dem Reboot der *Need for Speed*-Serie möchte das schwedische Studio Ghost Games (*Need for Speed: Rivals*) eigenen Angaben zufolge genau das Spiel entwickeln, das sie immer vorgestellt haben. Dafür haben die Entwickler eng mit der Racing-Community von Speedhunters zusammengearbeitet, um auch die Wünsche der Spieler einzubinden. Laut der Pressemitteilung von Publisher Electronic Arts ist die Neuauflage auf die Fans abgestimmt und bietet genau das, wofür *Need for Speed* steht: umfangreiches Tuning, authentische urbane Racingkultur, eine offene Spielwelt und eine packende Story, die das Spiel vorantreibt. Ein wenig merkwürdig ist aber, dass der *NfS*-Reboot wohl aber mit Online-Zwang daherkommen und obendrein auf die von manchen Spielern geliebte Cockpit-Ansicht verzichten wird. ❑

Info: www.needforspeed.com

STEAM LINK UND CONTROLLER

## Im Oktober ist es so weit

Valve ermöglicht ab sofort die Vorbestellung von Steam Machines und der eigenen Hardware wie dem Steam Controller und Steam Link. Der offizielle Liefertermin ist der 10. November 2015, doch der Hersteller verspricht auf der Vorbestell-Webseite, dass zumindest einige Käufer ihre Hardware schon am 16. Oktober 2015 erhalten können. Der Steam Controller mit den beiden Trackpads kostet ohne Versand 54,99 Euro, die Streaming-Box Steam Link wird zum gleichen Preis angeboten. Mit Steam Link können über das Heimnetzwerk Spiele von einem PC zu einem Fernseher mit HDMI gestreamt und dort dann auch über drahtlos angeschlossene Steam Controller gespielt werden. Auch die Mini-PCs mit Steam OS – Steam Machines genannt – sind ab sofort vorbestellbar, die günstigsten Modelle kosten 449 US-Dollar. ❑

Info: www.steampowered.com



## OFDb Filmworks Sommer Special Gewinnspiel

## Late Phases & Frequencies







In diesem Sommer erwarten euch zwei ganz außergewöhnliche Filmerlebnisse. Im Horrorspektakel *Late Phases* legt sich ein schrulliger, blinder Vietnam-Veteran mit einem Werwolf an, der im Altersheim Crescent Bay sein Unwesen treibt. Der Science-Fiction-Titel *Frequencies* beschäftigt sich mit einer Parallelwelt, die der unseren sehr ähnelt. Das Schicksal der Menschen dort wird von Frequenzschwingungen bestimmt. Ist die Romanze von zwei Menschen mit komplett gegensätzlichen Frequenzen wirklich zum Scheitern verurteilt oder gar gefährlich? Um die Veröffentlichung der Titel zu feiern, verlosen wir jeweils vier Exemplare. Wollt ihr an dieser Verlosung teilnehmen, müsst ihr uns lediglich eine E-Mail an gewinne@pcgames.de oder eine Postkarte an diese Adresse mit dem Betreff „Filmworks" schicken:
Computec Media GmbH / Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83 in 90762 Fürth
**Teilnahmeschluss ist der 15. Juli 2015**

**Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.**

FIFA 16

# Frauen-Teams und Anspiel-Eindrücke

Ende Mai sorgte *FIFA* mit einem etwas anderen Trailer für Aufsehen – statt nämlich wie bisher irgendwelche kryptischen Gameplay-Änderungen anzukündigen, konzentrierte sich der erste Video-Teaser ganz darauf, die neu eingeführten Frauen-Nationalteams zu featuren. Der Aufschrei in der Community danach war genauso groß wie lächerlich, denn eine derartige Ergänzung ist a) längst überfällig und b) wird niemand gezwungen, mit den Damen über den Rasen zu hechten. Dass sich das jedoch durchaus lohnen könnte, davon überzeugten wir uns bei einem Anspieltermin persönlich. Denn so viel direkt vorneweg: Die Damen- spielen sich etwas anders als die Männer-Teams, machen aber bereits zu diesem frühen Entwicklungszeitpunkt durchaus Laune. Doch natürlich hatte Publisher EA bei seinem Besuch in unserer Redaktion noch andere Neuerungen im *FIFA*-Gepäck. Unter anderem wurden Fernschüsse einmal mehr überarbeitet (und sind momentan noch etwas zu übermächtig) und die Defensiv-KI stellt sich merklich intelligenter an, indem sie Räume besser zustellt und nach Grätschen oder Tricks des Gegners schneller wieder auf der Spur ist. Quasi als Ausgleich dafür beherrschen die Offensiv-Künstler ein paar neue Dribbling-Aktionen und Finten. ❑

Info: www.easports.com/de/fifa

**Sascha meint:**
Das gute Dutzend Matches, das wir bestreiten konnten, ließ schon grob die Richtung erahnen, in die es in diesem Jahr geht: Weniger hohe Bälle in die Spitze, weniger Alleingänge, mehr Defensiv-Kontrolle, mehr Fernschusstore und im Großen und Ganzen fühlte sich das auch schon griffig und launig an. Dem Entwicklungsstand von 65 % war allerdings geschuldet, dass es in Sachen Balancing noch gehörig haperte: Ballannahmen waren ein Krampf, die Kondition der Kicker mangelhaft – aber noch ist ja genug Zeit.



Gemischten Fußball gibt's nicht, die Damen bleiben unter sich. Dementsprechend haben die Frauenteams auch unrealistisch hohe Stärkewerte – stört ja dann niemanden.


Frankreich und England gehören zu den zwölf enthaltenen Frauen-Nationalteams. Nicht dabei sind jedoch der Weltmeister Japan und die traditionell starken Norwegerinnen.


Ein prächtig inszenierter Dungeon mit tollen Lichteffekten ist Gegenstand des ersten Trailers, der stimmige Ingame-Engine-Szenen präsentiert.

THE BARD'S TALE 4

# Bardentreffen in Sicht

Die Entwickler von *Wasteland 2* und *Torment: Tides of Numenera* haben ihr nächstes großes Rollenspielprojekt in Angriff genommen. Mit *The Bard's Tale 4* möchten die Entwickler die traditionelle Serie aus Amiga-C64-Zeiten fortsetzen und den eher mäßigen PC-Ableger *The Bard's Tale* aus dem Jahre 2005 ausbügeln. Die ursprüngliche Trilogie von Interplay zählt hingegen für viele Rollenspieler noch heute zu den Klassikern. Der Wunsch nach einer Fortsetzung scheint groß zu sein, konnten die Entwickler innerhalb 24 Stunden nach dem Start auf Kickstarter über 1,1 Mio. US-Dollar des gesteckten Ziels von 1,25 Mio Dollar erreichen. Der vierte Teil ist als Dungeon Crawler für eine Heldenparty geplant. Ein Echtzeitkampfsystem, viele Puzzles, Fallen, Rätsel und eine möglichst freie Charaktergestaltung sollen für ein rundes Spielerlebnis sorgen. Als technischen Motor nutzt *The Bard's Tale 4* die Unreal Engine 4, wie ein Ingame-Trailer zeigt. ❑

Info: www.inxile-entertainment.com

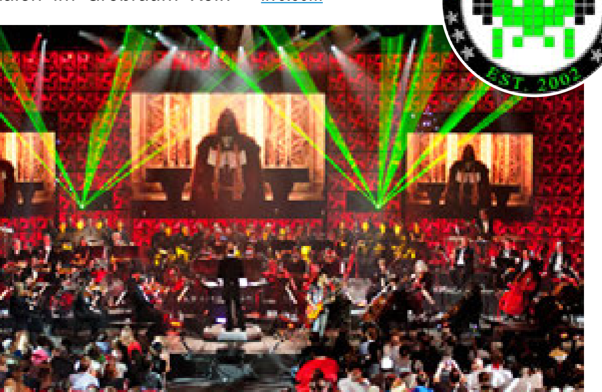
VIDEO GAMES LIVE

# Videospielmusik im Konzert

Das größte Games-Konzert der Welt macht vom 7. August bis zum 9. August auf der Gamescom 2015 halt. Live von einem Orchester vorgespielt und mit Chören, Lichtshow und Schauspielern untermalt werden zeitlose Melodien von mehr als 50 Klassikern, darunter *World of Warcraft*, *The Legend of Zelda*, *Mega Man* und *Resident Evil*. Tickets für das Konzert am Freitag, dem 7. August, sind nur in Saturn-Filialen im Großraum Köln verfügbar. Tickets für die Konzerte am darauffolgenden Samstag und Sonntag hingegen sind über www.tickethall.de erhältlich, gebt dort einfach „Video Games Live" in das Suchfeld ein. Die Events finden in Halle 11 auf dem Gamescom-Messegelände statt, eine Eintrittskarte für die Gamescom ist nicht erforderlich, um die Konzerte zu besuchen. ❑

Info: www.videogames-live.com

VIDEO GAMES LIVE EST. 2002


Die musikalischen Impressionen werden mithilfe von Lichtshows, Leinwänden und Schauspielern in Szene gesetzt.

# SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine. (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

| | SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | VORSCHAU IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| ▶ | Act of Aggression | Echtzeitstrategie | Focus Home Interactive | September 2015 | - |
| | Armored Warfare | Mehrspieler-Action | Obsidian Entertainment | 2015 | 04/15 |
| | Assassin's Creed: Syndicate | Action-Adventure | Ubisoft | 4. Quartal 2015 | 06/15 |
| Seite 34 | Battleborn | Online-Shooter | 2K Games | 4. Quartal 2015 | 07/15 |
| | Battlefleet Gothic: Armada | Echtzeitstrategie | Focus Home Interactive | Nicht bekannt | 03/15 |
| | Below | Action-Adventure | Capybara Games | 2015 | 08/14 |
| | Blitzkrieg 3 | Echtzeitstrategie | Nival Interactive | 2015 | - |
| ▶ | Blood Bowl 2 | Rundentaktik | Focus Home Interactive | 22. September 2015 | - |
| | Call of Duty: Black Ops 3 | Ego-Shooter | Activision | 6. November 2015 | 06/15 |
| ▶ | Cossacks 3 | Echtzeitstrategie | GSC Game World | 2015 | - |
| ▶ | Crookz: Der große Coup | Taktik | Kalypso Media | November 2015 | 03/15 |
| | Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Dark Souls 3 | Action-Rollenspiel | Bandai Namco | 2016 | - |
| | Dead Island 2 | Action | Deep Silver | 2016 | 09/14 |
| | Deus Ex: Mankind Divived | Action-Rollenspiel | Square Enix | 2016 | 06/15 |
| | Die Siedler: Königreiche von Anteria | Aufbaustrategie | Ubisoft | 2015 | 08/14 |
| | Dreadnought | Action | Grey Box | 2015 | 07/14, 04/15, 06/15 |
| | Doom | Ego-Shooter | Bethesda | Nicht bekannt | - |
| | Eve Valkyrie | Weltraum-Action | CCP Games | Nicht bekannt | 06/14 |
| | Everquest Next | Online-Rollenspiel | Daybreak Game Company | Nicht bekannt | - |
| ▶ | F1 2015 | Rennspiel | Codemasters | 10. Juli 2015 | - |
| | Fable Legends | Action | Microsoft | 2015 | - |
| Seite 32 | Fallout 4 | Rollenspiel | Bethesda | Nicht bekannt | - |
| ▶ | FIFA 16 | Sport | Electronic Arts | 25. September 2015 | - |
| | Fortnite | Action | Epic Games | 2015 | 10/12, 10/14 |
| Seite 46 | Grand Ages: Medieval | Echtzeitstrategie | Kalypso Media | September 2015 | 07/15 |
| | Homefront: The Revolution | Ego-Shooter | Deep Silver | 2016 | 07/14 |
| | Homeworld: Shipbreakers | Echtzeitstrategie | Gearbox Software | Nicht bekannt | 03/15 |
| Seite 42 | Just Cause 3 | Action | Square Enix | 4. Quartal 2015 | 03/15, 07/15 |
| | King's Quest | Action-Adventure | Sierra | 4. Quartal 2015 | - |
| | Kingdom Come: Deliverance | Rollenspiel | Warhorse Studios | 3. Quartal 2016 | 02/14, 05/14 |
| | Lego Marvel Avengers | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 4. Quartal 2015 | - |
| ▶ | Lego Worlds | Sandbox-Aufbauspiel | Warner Bros. Interactive | 1. Quartal 2016 | - |
| ▶ | Need for Speed | Rennspiel | Electronic Arts | 5. November 2015 | - |
| | Mad Max | Action | Warner Bros. Interactive | 3. September 2015 | 04/15 |
| | Mass Effect 4 | Rollenspiel | Electronic Arts | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Master of Orion | Strategie | Wargaming | Nicht bekannt | - |
| | Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain | Stealth-Action | Konami | 15. September 2015 | - |
| | Might & Magic: Heroes 7 | Rundenstrategie | Ubisoft | 2015 | 05/15 |
| | Minecraft: Story Mode – Episode 1 | Adventure | Telltale Games | 2015 | - |
| | Mirror's Edge: Catalyst | Action-Adventure | Electronic Arts | 1. Quartal 2016 | - |
| | No Man's Sky | Weltraum-Action | Hello Games | Nicht bekannt | - |
| | Overlord: Fellowship of Evil | Action-Rollenspiel | Codemasters | 2015 | - |
| | Overwatch | Mehrspieler-Shooter | Blizzard Entertainment | 2015 | 12/14 |
| ▶ | Rainbow Six: Siege | Taktik-Shooter | Ubisoft | 2015 | 07/14, 05/15 |
| | Rebel Galaxy | Weltraum-Action | Double Damage Games | 13. Oktober 2015 | 03/15 |
| ▶ | Resident Evil Zero: HD Remaster | Action | Capcom | 1. Quartal 2016 | - |
| | Rise of the Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt | 07/14, 03/15 |
| | Rollercoaster Tycoon World | Wirtschaftssimulation | Bandai Namco | 2. Quartal 2015 | - |
| | Satellite Reign | Strategie | 5 Lives Studios | 2015 | 02/15 |
| | Shadowrun: Hong Kong | Rollenspiel | Harebrained Schemes | 3. Quartal 2015 | - |
| | Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues | Rollenspiel | Portalarium | 2015 | 05/13 |
| | Silence: The Whispered World 2 | Adventure | Daedalic Entertainment | 4. Quartal 2015 | 10/14 |
| ▶ | Soma | Horror-Adventure | Frictional Games | 22. September 2015 | - |
| | Star Citizen | Weltraum-Action | Roberts Space Industries | 2016 | 11/12, 10/13, 02/14 |
| | Star Wars: Battlefront | Mehrspieler-Action | Electronic Arts | 19. November 2015 | 05/15 |
| | Starcraft 2: Legacy of the Void | Echtzeitstrategie | Blizzard Entertainment | 2015 | 02/15 |
| | Steamworld Heist | Rundentaktik | Image & Form | 4. Quartal 2015 | 03/15 |
| | Street Fighter 5 | Beat 'em Up | Capcom | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Sword Coast Legends | Rollenspiel | Digital Extremes | 8. September 2015 | 04/15 |
| | The Banner Saga 2 | Taktik-Rollenspiel | Versus Evil | 2015 | - |
| | The Devil's Men | Adventure | Daedalic Entertainment | 2. Quartal 2015 | 10/14 |
| | The Division | Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft | 1. Quartal 2016 | 10/13, 11/13 |
| | The Mandate | Rollenspiel/Echtzeitstrategie | Eurovideo | 1. Quartal 2016 | 03/15 |
| | The Soulkeeper | Action-Rollenspiel | Helm Systems | 2. Halbjahr 2016 | 05/15 |
| | The Technomancer | Rollenspiel | Focus Home Interactive | 2016 | - |
| Seite 12 | Total War: Warhammer | Strategie | Sega | 2016 | 07/15 |
| | Trine 3: The Artifacts of Power | Puzzle | Frozenbyte | 2015 | - |
| | Torment: Tides of Numenera | Rollenspiel | Inxile Entertainment | 4. Quartal 2015 | 05/13 |
| | Unreal Tournament | Mehrspieler-Shooter | Epic Games | Nicht bekannt | - |
| | Victor Vran | Action-Rollenspiel | Haemimont Games | 2. Quartal 2015 | - |
| | Warhammer: The End Times – Vermintide | Koop-Action | Fatshark | 4. Quartal 2015 | 03/15 |
| | World of Warships | Mehrspieler-Action | Wargaming | 2015 | 03/15 |
| Seite 38 | XCOM 2 | Rundentaktik | 2K Games | November 2015 | - |

Taktisch anspruchsvolle Spionage-Einsätze in einem Cyberpunk-Szenario der Marke *Syndicate*, *Deus Ex* und Co. erwarten euch in *Invisible, Inc.*

# Invisible, Inc.

Sicherheitswarnung: Cyberpunk-Agenten sind in unsere Konzernsysteme eingedrungen und lassen uns dank ihrer taktischen Vielfalt einfach nicht mehr los!

**Von:** Stefan Weiß

Tarnen, täuschen und verpieseln – Klei Entertainment liefert ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel für Cyberpunk-Liebhaber. Das kanadische Entwicklerteam sorgte schon mit seinen bisher veröffentlichten Spielen *Shankz*, *Don't Starve* und *Mark of the Ninja* stets für originelle Unterhaltung. *Invisible, Inc.* setzt voll und ganz auf durchdachte Stealth-Mechaniken mit rundenbasiertem, taktisch anspruchsvollem Gameplay, in dem ihr mit Hacker-Agenten verschiedenste Konzerneinrichtungen ausspioniert.

**Konzern vs. Agentur**

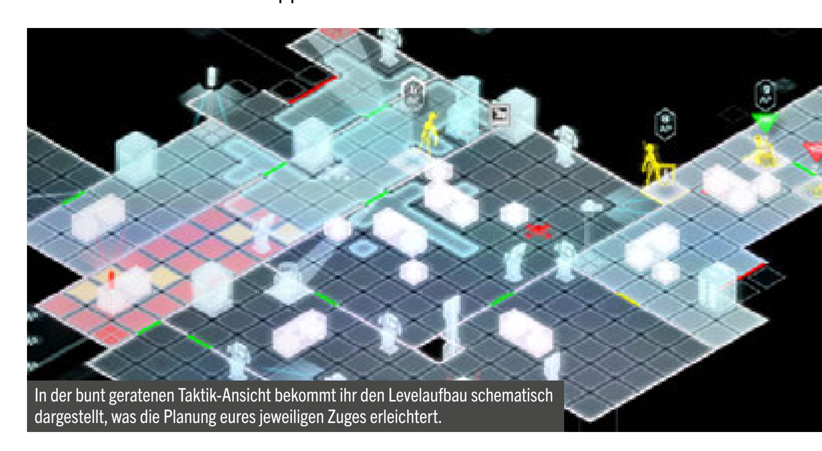
Das in schlichter Zeichentrickgrafik inszenierte Dystopie-Szenario erinnert an Spiele wie *Shadowrun*, *Deus Ex*, *Syndicate* und *Satellite Reign*. Mächtige Konzerne beherrschen darin die Welt in naher Zukunft. Im Falle von *Invisible, Inc.* verschlägt es euch ins Jahr 2074. Als taktischer Operator der Hacker-Agentur Invisible müsst ihr zu Beginn der Kampagne miterleben, wie euer Hauptquartier von Konzerntruppen zerstört wird. Es bleibt nur die Flucht, doch die überlebende Agentur-Chefin Central hat einen Plan. Zusammen mit den zwei verbliebenen Agenten Decker und Internationale sowie der Hacker-KI namens Incognita bereitet Central einen Gegenschlag vor. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits von 72 Stunden gilt es, zahlreiche Infiltrationsaufträge zu absolvieren. Die zufallsgenerierten Missionen sollen euch auf den finalen Schlag gegen das weltweit agierende Konzern-Sicherheitsnetz vorbereiten.

Viel mehr an Story bietet *Invisible, Inc.* nicht, zwischen den Missionen gibt es zwar gut vertonte, aber unspektakulär inszenierte Dialogszenen zu sehen. Dafür punktet das Schleichspiel umso mehr bei der Kampagnengenerierung und beim taktischen Gameplay.

**Wettlauf oder Endlosschleife?**

Die Standardeinstellung in der Kampagne von 72 verfügbaren Einsatzstunden klingt nach viel Zeit, allerdings tickt die Kampagnenuhr in *Invisible, Inc.* dabei etwas anders als gewohnt. Anhand einer Weltkarte sucht ihr euch euer nächstes Missionsziel aus. Um zum Einsatzort zu gelangen, benötigt ihr jedoch eine längere Anreisezeit, die zwischen sechs und zwölf Einsatzstunden verschlingt. Je nach Wahl und per Zufallsgenerator gespeisten Auftragsangebot absolviert ihr in einem Story-Durchlauf etwa sechs bis zehn Aufträge, was im leichten Modus in knapp fünf Stunden machbar ist. Mit schweren Kampagneneinstellungen lässt sich aber auch locker eine zweistellige Spielstundenzahl erreichen.

Um einen möglichst hohen Wiederspielwert zu schaffen, stellen euch die Entwickler über 20 Optionseinstellungen zur Verfügung, um viele Parameter nach eigenen Wünschen anzupassen. So lässt sich etwa die Einsatzzeitbegrenzung für die Kampagnenmissionen in fünf Stufen regeln, von minimal 24 Stunden bis hin zu einem End-



In der bunt geratenen Taktik-Ansicht bekommt ihr den Levelaufbau schematisch dargestellt, was die Planung eures jeweiligen Zuges erleichtert.

**1** Die Optionen für die Kampagne sind vorbildlich. Schon die sieben vorgefertigten Einstellungen sorgen für Abwechslung. Im Modus Zeitangriff etwa müsst ihr eure Züge innerhalb von zwei Minuten absolvieren. Im benutzerdefinierten Modus könnt ihr dann auch individuelle Hardcore-Regeln einstellen.

**2** Je mehr Agenten ihr in den verschiedenen Runs freigeschaltet habt, desto mehr Auswahl habt ihr bei Folgedurchgängen. Zu Beginn einer Kampagne stehen euch immer zwei Charaktere zur Verfügung. Bis zu vier Charaktere könnt ihr in den Story-Aufträgen steuern, in der finalen Mission sind es maximal sechs Agenten.

**3** Eure Agenten lassen sich mit einer Vielzahl an Upgrades verbessern. Allerdings ist der Platz für zusätzliche Implantate und Ausrüstung im Inventar knapp, sodass ihr gut überlegen müsst, was ihr kaufen wollt. Auch die Anschaffung von besserem Equipment ist eine kostspielige Sache und muss daher gut abgewogen sein.

**4** Nach jeder Mission erhaltet ihr eine Übersicht über eure Leistung. Darin seht ihr zum Beispiel auch, ob ihr bestimmte Hack-Objekte ausgelassen habt (grau dargestellt). Blöd dabei ist nur, dass es nur einen Speicherstand pro Kampagne gibt. Aufträge später zu wiederholen ist leider nicht möglich.

losmodus. Letzterer verzichtet auf das Zeitlimit und bietet keine finale Mission. Vielmehr nimmt die Schwierigkeit der Spionagemissionen mit jedem Einsatztag zu und es geht darum, wie lange eure aktive Agententruppe überleben kann.

Auch Features wie die Levelwiederholung bei Misserfolg, eine Zurückspulfunktion des letzten Zuges, die K.o.-Zeit besiegter Wachen, die Alarmstufenregelung, Startkapitalgröße, Anzahl der Räume im Level und viele Details mehr lassen sich nach Herzenslust verändern und bieten so herrlich viel Abwechslung für das Kampagnenspiel. Dadurch lässt sich *Invisible, Inc.* mal als gemütliche Feierabendrunde, mal als adrenalingetriebener Wettlauf gegen Zeit und stets stärker auftretende Gegner bestreiten, prima gelöst. Zudem sorgen die zufällig generierten Levels und Missionen stets für einen anderen Kampagnenverlauf.

## Spione wie wir

*Invisible, Inc.* bietet derzeit einen Agentenpool von insgesamt zehn spielbaren Charakteren an. Zusätzliche Agentenpacks per DLC sind in Planung. Im Spiel startet ihr jedoch zunächst mit zwei Einheiten, um die ersten Aufträge zu meistern. Jeder Agent beginnt mit unterschiedlichen Eigenschaften und Ausrüstungsgegenständen. Startcharakter Internationale beispielsweise verfügt über ein Implantat, das es ihr ermöglicht, aus der Ferne Objekte zu hacken. Ihr Partner Decker indes besitzt ein Tarnmodul, das ihn für eine Runde unsichtbar macht. Die Auswahl der angebotenen Missionen umfasst nur eine Handvoll verschiedener Szenarien. Mal sollt ihr eine bestimmte Zielperson finden, um Informationen zu ergattern. Mal gilt es, wertvolle Cybertech-Ware zu stehlen, einen inhaftierten Agenten zu befreien oder einen Datenserver zu hacken. Runde für Runde zieht ihr dabei eure Figuren ähnlich wie in *Jagged Alliance 2* durch die Levels. Ihr späht durch Türen, lasst euch Patrouillenwege der Wachen anzeigen, hackt und schleicht euch Stück für Stück voran, deckt unerschlossenes Gebiet auf. Wer die Optionen entsprechend eingestellt hat, muss dabei stets den automatisch steigenden Sicherheitslevel im Auge behalten, der maximal auf Stufe 6 klettert. Mit jeder neuen Alarmstufe setzt euch *Invisible, Inc.* verstärkte Sicherheitsmaßnahmen vor. Zusätzliche Kameras, besser gepanzerte Wachen, Drohnen, die Agentenstandorte aufspüren – die zusätzlichen Bedrohungen sorgen für steigenden Nervenkitzel und Spannung. Wer lange unentdeckt bleibt, spürt so Tresore auf, die Credits bescheren. Mit dem Geld lässt sich in Nano-Fabriken, die ihr in den Levels findet, verbesserte Ausrüstung kaufen. Je länger ihr euch für die Erkundung Zeit lasst, desto gefährlicher wird es. Wer mag, kann sich auch einfach auf das eigentliche Missionsobjekt konzentrieren

## HACKER GEGEN KONZERNE, DAS GEHT AUCH UNPLUGGED!

Mit Hacker-Agenten Konzerne auszuspionieren, diese Idee hatte auch schon der Trading-Card-Guru Richard Garfield. Der Erfinder von *Magic: The Gathering* veröffentlichte 1996 mit *Netrunner* ein entsprechendes Cyberpunk-Kartenspiel. 2012 wurde das Spiel von Hersteller Fantasy Flight Games unter dem Namen *Android: Netrunner* neu aufgelegt. Eine deutsche Version ist beim Heidelberger Spieleverlag seit 2013 verfügbar. Die Starterbox ist für knapp 25 Euro erhältlich. *Netrunner* ist für zwei Spieler konzipiert und erhielt mehrere Auszeichnungen unter anderem den Golden Geek Award für das beste Kartenspiel 2012.



## ENGLISCH HÖREN, DEUTSCH LESEN!

Dank der Workshop-Einbindung auf Steam könnt ihr *Invisible, Inc.* auf Wunsch auch mit deutschen Bildschirmtexten spielen. Klickt dazu in eurer Steam-Bibliothek nach der Installation des Spiels auf „Workshop durchstöbern" und abonniert das *German Language Pack* von Modder Silas Coldfire. Im laufenden Spiel wählt ihr in den Optionen den Reiter namens „Gameplay". Klickt nun im neuen Fenster auf „Language", danach auf „Refresh Languages" und wählt den Eintrag „German". Startet nun *Invisible, Inc.* neu, um die Mod zu aktivieren.




Für *Invisible, Inc.* stehen im Mod-Workshop auf Steam verschiedene Sprachpakete zum Download bereit. Mit dem *German Language Pack* erhaltet ihr deutsche Texte.

– doch auch das müsst ihr erst mal aufstöbern und danach auch noch einen Extraktionspunkt erreichen. Keine leichte Aufgabe, aber ungemein motivierend.

Dank der zufälligen Level-Generierung gestaltet sich jeder Auftrag anders. Auch wenn sich die Raumelemente oft wiederholen, bleibt die Spannung stets auf hohem Niveau. Neben euren Agenten befehligt ihr auch die Hacker-KI Incognita. Diese füttert ihr mit Energie und könnt dann im jederzeit einblendbaren Hack-Modus zusätzlichen Einfluss auf Levelobjekte nehmen. Übernehmt Kameras, Geschütztürme, öffnet Tresore oder Energiesperren – hierzu stehen euch im Verlauf der Kampagne verschiedenste Software-Upgrades für Incognita zur Verfügung. Doch auch hier müsst ihr taktisch und vorsichtig vorgehen, denn eure KI-Software sieht sich zunehmend mit entsprechenden Gegenmaßnahmen konfrontiert, den sogenannten Deamons. Diese ziehen euch beispielsweise Energie ab oder senken temporär die maximalen Aktionspunkte eurer Agenten.

Das Zusammenspiel von Agentenfähigkeiten und eurer KI-Software ist wunderbar durchdacht und funktioniert hervorragend. Für den ersten Spieldurchgang empfiehlt sich, erst mal einen einfachen Spielmodus zu absolvieren, um sich so mit den verschiedenen Spielmechaniken vertraut zu machen. Zwar enthält *Invisible, Inc.* auch ein optionales Tutorial, doch die Feinheiten muss man schon selbst austüfteln.

Um die taktische Vielfalt des Spiels voll auszukosten, sind mehrere Kampagnen-Runs mit verschiedenen Optionen ratsam. Nur so und mit steigender Erfahrung schaltet ihr alle zehn Agenten frei und könnt ausgiebig mit deren unterschiedlichen Eigenschaften experimentieren.

### Gewollte Verluste

Schade ist nur, dass man zwischen den Missionen die Einsatzmitglieder nicht austauschen oder erlittene Verluste ausgleichen kann. Nur zu Beginn eines Story-Runs habt ihr Zugriff auf alle freigeschalteten Charaktere und sucht euch euer Wunschpaar aus. Verstärkung für das Zweierteam erhaltet ihr, wenn ihr entsprechende Inhaftierungsaufträge im Verlauf einer Kampagne angeboten und lösen könnt. Die Spannung ist jeweils dadurch erhöht, dass der jeweilige Extraktionspunkt am Ende einer Mission für euch völlig unbekannt ist. In der Regel bei mittleren bis schweren Einstellungen hat man es bis dahin schon mit einer hohen Alarmstufe zu tun. Da die Agenten im direkten Kampf nur einen Treffer aushalten, ist Nervenkitzel programmiert. Agenten, die den Fluchtpunkt nicht erreichen, sind für den Rest der Kampagne verloren – es sei denn, der Zufall beschert euch eine passende Befreiungsmission. Sollte die komplette Agententruppe hopsgehen, ist die Kampagne vorbei. Je nach gewählter Spieleinstellung könnt ihr den Level wiederholen, den aktuellen Einsatztag neu beginnen, um es mit einer anderen Mission zu versuchen, oder ihr schmeißt die Kampagne ganz hin und versucht es komplett von vorne mit einem frisch ausgewählten Agentenpaar.

### Technisch solide

Der eingesetzte Comic-Stil ist zwar stimmig, lässt *Invisible, Inc.* auf Dauer aber auch recht schlicht aussehen. Zudem wirken die Animationen der Figuren recht unnatürlich. Die Steuerung stellt dank des optional spielbaren Tutorials keine Hürde dar. Außerdem lässt sich die Tastaturbelegung im Menü jederzeit anpassen. Soundeffekte sind eher spärlich gesetzt, dafür trumpft das Spiel mit einem erstklassigen Cyberpunk-Soundtrack auf, der für eine schöne Atmosphäre sorgt. ❑



Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad entwickelt sich die Spionagearbeit zum knallharten Geschäft. Hier zum Beispiel ist der Sicherheitslevel auf Stufe 6 geklettert, was uns viele starke Wachen beschert.

## MEINE MEINUNG |

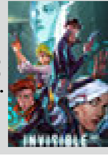
Stefan Weiß



### „Schnurrende Gameplay-Mechanik!"

Das taktische Agentenspiel überzeugt mich hauptsächlich durch seine toll ineinander verzahnten Spielmechaniken und die zahlreichen Spieloptionen. Dadurch spielt sich jeder Story-Run anders und bietet neue Herausforderungen. Abstriche gibt's für die schwache Story-Präsentation – zu wenig erfährt man über die Hintergründe und die Charaktere. Schade auch, dass die Agenten untereinander nix zu sagen haben, da denke ich wehmütig an meine Söldner in *Jagged Alliance 2* mit ihren Sprüchen zurück.

## INVISIBLE, INC.: TACTICAL ESPIONAGE



Ca. € 20,-
12. Mai 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Rundenstrategie
**Entwickler:** Klei Entertainment
**Publisher:** Klei Entertainment
**Sprache:** Englisch
**Kopierschutz:** Die Steam-Version muss online aktiviert werden, auf GOG.com ist eine DRM-freie Version ohne Aktivierung erhältlich.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Schlichter Zeichentrickstil, stimmig, aber detailarm
**Sound:** Erstklassiger Soundtrack, sparsam gesetzte Soundeffekte, wenige, aber gute englische Vertonung
**Steuerung:** Die Tastaturbelegung lässt sich frei konfigurieren, die Kamerabedienung ist mitunter fummelig.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum (Herstellerangabe):** Windows Vista/7/8, Dual-Core-CPU mit 2,0 GHz, Geforce 8600 GT/RAdeon HD 2600 XT, 2 GByte RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft
Action und Gewalt stellt das Spiel entsprechend seines eingesetzten Comic-Stils nicht martialisch dar.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Die gespielte Version lief absolut sauber und fehlerfrei. Abstürze und Bugs waren nicht zu verzeichnen.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Taktisch anspruchsvolles Missionsdesign sorgt für Spannung
- ➕ Gelungener Mix aus Rundentaktik und Stealth-Elementen
- ➕ Hoher Wiederspielwert dank der vielen Spieloptionen
- ➕ Agenten besitzen individuelle Stärken.
- ➕ Motivierendes Upgrade-System
- ➕ Unkomplizierte Benutzeroberfläche mit konfigurierbarer Tastaturbelegung
- ➕ Erstklassiger Soundtrack
- ➖ Dünne und schwach präsentierte Story
- ➖ Levelelemente wiederholen sich zu schnell.
- ➖ Keine Interaktion zwischen den Charakteren vorhanden
- ➖ Nur ein Spielstand pro Kampagne möglich
- ➖ Die zufälligen Levels schaffen mitunter unfaire Situationen.
- ➖ Agenten lassen sich zwischen den Missionen nicht austauschen.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

*Heroes of the Storm* ist nicht nur für MOBA-Profis designt, sondern soll auch Einsteiger ansprechen.

Jede Map hat eine Besonderheit. Hier verwandeln wir uns in einen riesigen Drachenkrieger und zerlegen so die Feindbasis.

PC Games AWARD Ausgabe 07/2015 85

# Heroes of the Storm

**Von:** Felix Schütz

Weniger Hardcore, mehr Spaß: Blizzards MOBA ist nicht nur für Neulinge ein Volltreffer.

Anfangs waren sie ja noch zu belächeln, Blizzards erste Gehversuche im MOBA-Sektor. Doch aus einer kleinen Map für *Starcraft 2*, die später in *Blizzard Allstars* umbenannt wurde, sollte Jahre später tatsächlich ein vollwertiges Spiel entstehen. Und was für eins! *Heroes of the Storm* nimmt sich konsequent die Einsteiger vor, denen MOBAs stets zu verbissen, zu hardcore waren – wer also bislang einen Bogen um *Dota 2* und *League of Legends* gemacht hat, darf *Heroes of the Storm* bedenkenlos eine Chance geben.

**Klassisches Prinzip, klug entschlackt**

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Blizzards neues Free2Play-Spiel kaum von stinknormalen MOBAs: Zwei Teams mit je fünf Spielern treten auf symmetrisch angelegten Maps gegeneinander an. Dabei gilt es, automatisch agierende KI-Truppen zu erledigen, gegnerische Stellungen einzureißen und schließlich die Feindbasis zu plätten. Was macht das Ganze aber so zugänglich? Dass Blizzard an den richtigen Stellen ausmistet. Im Gegensatz zu vielen anderen MOBAs gibt's in *Heroes of the Storm* nämlich keinen Shop, in dem wir neue Ausrüstung und Upgrades für unseren Helden kaufen. Gold als sammelbare Währung fällt damit weg, genauso wie die Möglichkeit, dem gegnerischen Team den Gewinn vorzuenthalten (Denies). Stattdessen sammeln die Teams für jeden besiegten Gegner Erfahrungspunkte, die auf ein gemeinsames Konto fließen. Bedeutet: Alle Spieler eines Teams steigen gleichzeitig im Level auf, dürfen sich so regelmäßig aus einem kleinen Menü neue Fähigkeiten aussuchen und den Helden so der eigenen Spielweise anpassen. All das sorgt nicht nur dafür, dass Einsteiger zügig ins Spiel finden, auch die Action kommt dadurch kaum zum Erliegen – Tempo, taktisches Gruppenspiel und blitzschnelle Reaktionen führen zum Sieg.

Bei Release umfasst *Heroes of the Storm* sieben toll designte Maps, am 30. Juni kommt mit dem *Diablo*-Update *Eternal Conflict* sogar schon die achte hinzu. Jede Karte bietet ein eigenes Missionsziel, das man nie aus dem Blick verlieren sollte: So sammeln wir auf der Map Schwarzherzbucht etwa Golddublonen ein,




Durch Erfahrungspunkte steigt das gesamte Team im Level auf, Einzelleistungen spielen da keine Rolle.




Durch Siege und tägliche Quests verdienen wir Gold, mit dem wir neue Helden freischalten.



Während Tychus und Falstad zwei Oger-Söldner abwehren, eilen wir (links oben) in Gestalt eines riesigen Pflanzenmonsters zu Hilfe.

um damit einen Geisterpiraten zu bestechen – haben wir genug Zaster beisammen, lenkt der Untote seine Schiffskanonen auf die Feindbasis und pustet ein paar Gebäude für uns weg. Cool und witzig gemacht!

**Heldenmix für jeden Geschmack**

37 wild gemischte Helden aus sämtlichen Blizzard-Marken sind derzeit im Angebot, sodass für jeden Spielertyp der passende Charakter dabei sein sollte. Azmodan aus *Diablo 3* stärkt beispielsweise KI-Verbündete und schleudert Feuerbälle auf große Distanzen (mordsgefährlich für flüchtende Gegner!), Nova aus *Starcraft 2* flitzt dagegen unsichtbar über die Map und gibt tödliche Schüsse aus ihrem Snipergewehr ab. Selbst die drei fröhlichen Wikinger aus dem Super-Nintendo-Klassiker *The Lost Vikings* sind mit von der Partie! Neue Helden schalten wir entweder mit Gold frei, das wir im Laufe der Partien verdienen, oder aber wir zahlen mit echten Euros – nötig ist das aber nicht; wenn man etwas Geduld mitbringt und fleißig spielt, ist regelmäßig ein neuer Charakter drin. Zumal Blizzard für tägliche Zufallsquests (z. B. „Spiele drei Matches mit einem Krieger“) weitere Goldbelohnungen spendiert.

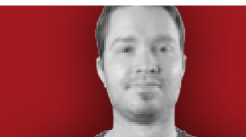
Als Free2Play-Titel ist *Heroes of the Storm* komplett ohne Echtgeldeinsatz spielbar. Einzig für viele kosmetische Optionen – zum Beispiel Kostüme oder Reittiere – muss man tief in den Geldbeutel greifen. Wer aber ohnehin keinen Wert auf solche visuellen Sperenzchen legt, spart sich die Kohle und spielt ganz einfach gratis. Fair: Pro Woche sind sieben zufällig ausgewählte Helden kostenlos spielbar. Alle Charaktere können wir zudem in einem KI-Trainingsmodus testen, bevor wir uns für einen Kauf entscheiden. Spätestens ab Rang 30 sollten wir nämlich wissen, wie sich die Klassen spielen, denn hier wird der Heldenliga-Modus freigeschaltet, in dem man Siegpunkte verdienen oder verlieren kann. Weil man es da nicht mehr mit Anfängern zu tun hat, werden die Matches direkt fordernder und spaßiger – allerdings muss man sich auch auf wehleidige Teammitglieder und selbsternannte Experten gefasst machen, die im Text-Chat ihre Meinung absondern und Mitspieler scharf kritisieren. Das hält man entweder aus – oder man schaltet das Geschwätz einfach ab und genießt ein ausgezeichnetes Spiel in Ruhe. ❑



Auf drei Pfaden (Lanes) marschieren KI-gesteuerte Einheiten, die wir für Erfahrungspunkte bekämpfen.

## MEINE MEINUNG |

*Felix Schütz*

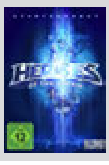


### „Toller Süchtigmacher in Blizzard-Qualität.“

Diese raffinierten Blizzards! Machen die mir erst ein virtuelles Kartenspiel schmackhaft, dann fixen sie mich – einen absoluten *Dota*-Muffel – sogar mit einem MOBA an! Kein Wunder: Mit seinem fairen Free2Play-Modell, der liebevollen Aufmachung und der angenehm entschlackten Spielmechanik ist *Heroes of the Storm* genau richtig für Leute wie mich, die erst mal reinschnuppern und sich langsam steigern wollen, ohne gleich ins kalte E-Sport-Wasser geworfen zu werden. Mittlerweile mache ich die Heldenliga fast täglich unsicher, habe Rang 37 erreicht, freue mich tierisch über gute Gruppensiege – und weiß jetzt schon, dass *Heroes of the Storm* noch lange auf meiner Platte bleiben wird.

## HEROES OF THE STORM

Free2Play
2. Juni 2015





### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** MOBA
**Entwickler:** Blizzard Entertainment
**Publisher:** Blizzard Entertainment
**Sprache:** Multilingual, u.a. Deutsch
**Kopierschutz:** Das Spiel muss über Battle.net aktiviert und gespielt werden. Es gibt keinen Offline-Modus.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Typisch Blizzard: detailverliebtes Design, aufwendig gestaltete Helden, knallig-farbenfrohe Effekte
**Sound:** Exzellente Sprachausgabe, stimmungsvolle Musikuntermalung
**Steuerung:** Frei konfigurierbare, sehr präzise Steuerung. Einzig die Spielmenüs sind etwas umständlich.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 7 Karten, 6 Modi, 37 Helden (+1 Karte und +1 Held ab 30. Juni)
**Zahl der Spieler:** 5 gegen 5

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum (Herstellerangabe):** Win XP oder höher, Intel Core 2 Duo oder AMD Athlon 64 X2 5600+, 2 GB RAM, Geforce 7600 GT / ATI Radeon HD 2600 XT oder Intel HD Graphics 3000

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Unblutige, comichafte Gewalt und eine humorvolle Grundstimmung – völlig harmlos. Einzig im Chat mit anderen Spielern kann es rauer zugehen!

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 35702
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Kaum Abstürze oder Bugs, die Partien liefen stets flüssig, störende Lags traten so gut wie gar nicht auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, actionreiche Partien
- ➕ Angenehm einsteigerfreundlich
- ➕ Große Auswahl an toll designten, unterschiedlichen Charakteren
- ➕ Alle Helden mit Gold erspielbar
- ➕ Solider Gold-Nachschub durch Ränge und tägliche Quests
- ➕ Tolle Maps mit eigenen Aufgaben
- ➕ Farbenfrohes, liebevolles Design
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Durchweg guter Sound
- ➖ Deftige Preise im Shop, auch wenn nichts davon spielentscheidend ist
- ➖ Etwas umständliche Menüs
- ➖ Gute Einzelleistungen (z. B. höchste Kill-Rate) werden nicht honoriert
- ➖ Viele selbsternannte Profis nerven im Chat (vor allem Heldenliga)
- ➖ Viel Kosmetik (Skins und Mounts) gibt's nur gegen echtes Geld

### MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Atmosphärische Highlights wie dieser Ausflug in eine verfallene Kirche wechseln sich ab mit purer Tristesse.

Als Wegweiser zu wichtigen Orten fungieren oftmals goldene, geisterhafte Gestalten wie diese hier.

# Kholat

**Von:** Lukas Schmid

Basierend auf einer wahren Geschichte streifen wir in *Kholat* durchs Gebirge und suchen nach dem Spielspaß.

Kaum etwas regt die menschliche Fantasie mehr an als unerklärliche, reale Zwischenfälle. Film- und Spiele-Hersteller machen sich diesen Umstand seit Anbeginn der Unterhaltungsmedien zunutze und beleuchten die Hintergründe ebensolcher Ereignisse, oft angereichert um eine übernatürliche Komponente. Auch *Kholat* basiert auf einer wahren Begebenheit: Am 2. Februar 1959 starben neun Ski-Wanderer unter mysteriösen Umständen an den Hängen des Berges Cholat Sjachi im russischen Uralgebirge. Als es mehrere Wochen nach der Expedition keine Lebenszeichen der Vermissten gab, rückten Suchtrupps aus. Sie stießen auf ein halb im Schnee vergrabenes und von innen aufgeschnittenes Zelt. Die neun Leichen wurden im Umkreis von mehreren Hundert Metern rund um ihr Lager gefunden, fast alle ohne Schuhe und kaum bekleidet. Die meisten von ihnen waren äußerlich unversehrt, jedoch wurden bei späteren Untersuchungen teils massive innere Verletzungen und Knochenbrüche festgestellt. Inzwischen gilt es als relativ sicher, dass den unglücklichen Wanderern ein schwerer Schneesturm zum Verhängnis wurde, bewiesen wurde auch diese Theorie aber niemals. In *Kholat* nun machen wir uns als nicht näher vorgestellter und namenloser Protagonist auf, um dem mysteriösen Vor-



Die wahren Hintergründe rund um einen mysteriösen Vorfall von 1959 werden im Intro erörtert.



Im kurzen Prolog können wir dieses hübsch gestaltete, aber völlig leere Startgebiet frei erforschen.

## DIE TIMELINE DES VORFALLS AM CHOLAT SJACHI

**25. JANUAR 1959:** Die zehnköpfige Gruppe rund um Expeditionsleiter Igor Alekseievich kommt mit dem Zug in Iwdel in der Region Oblast Swerdlowsk an und fährt mit einem Lkw weiter nach Wischai.

**27. JANUAR 1959:** Die Gruppe startet in Richtung ihres Ziels, dem nördlich gelegenen Berg Otorten.

**28. JANUAR 1959:** Expeditionsmitglied Yuri Yudin tritt kurz nach dem Aufbruch krankheitsbedingt den Rückweg nach Wischai an.

**01. FEBRUAR 1959:** Gefundene Aufzeichnungen zeigen, dass die Gruppe an diesem Tag ihren Weg durch den Djatlow-Pass antritt. Aufgrund des schlechten Wetters verirren sie sich und wandern nach Westen, an den Hang des Cholat Sjachi.

**20. FEBRUAR 1959:** Acht Tage nach dem ursprünglich geplanten Lebenszeichen der Expedition regen Verwandte der Verschollenen eine Suche bei den Behörden an.

**26. FEBRUAR 1959:** Das von innen aufgeschnittene Zelt der Expedition wird gefunden. In der Nähe werden zwei fast unbekleidete Leichen entdeckt. Später findet der Suchtrupp drei weitere Leichen im Schnee.

**04. MAI 1959:** Unter vier Meter hohem Schnee werden endlich die verbliebenen vier Leichen geborgen. Wie auch die anderen Toten sind sie anscheinend in Panik geflohen.


Das letzte Bild der Gruppe vom 1. Februar 1959.


Das Zelt wurde von innen aufgeschnitten.


Rustem Vladimirovich Slobodins Leiche.

fall auf die Spur zu gehen. Und weil ein schlichter Unfall natürlich wenig spektakulär klingt, stecken deutlich größere Kräfte hinter dem Schicksal der verstorbenen Wanderer.

**Bergwanderung mit toller Aussicht**

Leider ist die Geschichte, die sich aus dieser wahnsinnig spannenden Prämisse entwickelt, wesentlich weniger mitreißend, was nicht zuletzt daran liegt, dass sie zu vielen Meistern auf einmal zu dienen versucht. Übernatürliche Begebenheiten, militärische Experimente, schlichte Unachtsamkeiten und mehr – so ziemlich alle Theorien der letzten 56 Jahre werden verwoben. Richtige Antworten hingegen erhält man nicht, und nach dem abrupten Ende der Geschichte wird man mit einem relativ unbefriedigenden Gefühl zurückgelassen. Erzählt wird die Handlung übrigens mittels zahlreicher Dokumente, welche man über die Spielwelt verstreut aufsammelt. Die meisten davon sind optional, nur neun müssen wir auf jeden Fall entdecken – und damit fangen die mannigfaltigen Probleme von *Kholat* an. Unsere Aufgabe ist es nämlich, auf der frei begehbaren Weltkarte zu neun Orten mit ebendiesen Dokumenten zu gelangen. Zur Orientierung besitzen wir eine statische Karte sowie einen Kompass und bekommen die Koordinaten unserer Ziele verraten. Das war's dann aber auch schon mit der Hilfe. Was sich simpel anhört, offenbart sich an einigen Stellen jedoch als relativ frustrierend, da die verzweigte Spielwelt dafür sorgt, dass man sich regelmäßig verläuft. Zudem zeigt die Map wirklich nur die allernötigsten Informationen an und unterschlägt zum Beispiel auch so manche Weggabelung. Es ist zwar offensichtlich, dass die Entwickler diese Design-Entscheidungen bewusst trafen, um das Gefühl der Verlorenheit im verschneiten Gebirge zu unterstreichen. Das ändert aber nichts daran, dass das Herumgeirre nur bedingt Spaß macht. Immerhin, der Cholat Sjachi ist wirklich grandios gestaltet und wirkt – passend zum historischen Hintergrund – wie ein realer Ort. Verschneite Hänge wechseln sich ab mit düsteren Wäldern, gefluteten Höhlen, eingefrorenen Felsformationen und mehr – grafisch und künstlerisch ist's eine Pracht. Die ab und an eingestreute Narration beim Aufsammeln von Schriftstücken sowie durch eine omnipräsente Entität wurde zudem gut umgesetzt. Niemand anderer als Schauspieler Sean Bean spricht übrigens an Schlüsselszenen die Texte, etwa dann, wenn wir an einem der neun Zielpunkte angekommen sind.

**Ich seh dich, ich seh dich nicht**

Diese neun Orte stellen auch die atmosphärischen Highlights des Abenteuers dar und schicken uns etwa in einen feurig lodernden Wald, lassen uns eine unterirdische Basis erforschen oder einen gruseligen Altar untersuchen. Dazwischen liegen jedoch lange Laufwege, während denen überhaupt nichts passiert. Tatsächlich verfügt unser Held über keinerlei Aktionsmöglichkeiten denn zu laufen. Nicht einmal ein Sprungknopf wurde integriert, was angesichts der Tatsache, dass sich dadurch so manch halbmeterhohe Vorsprung


Karte nebst Kompass sind unsere wertvollsten Begleiter und führen uns zu den neun Zielpunkten des Spiels.

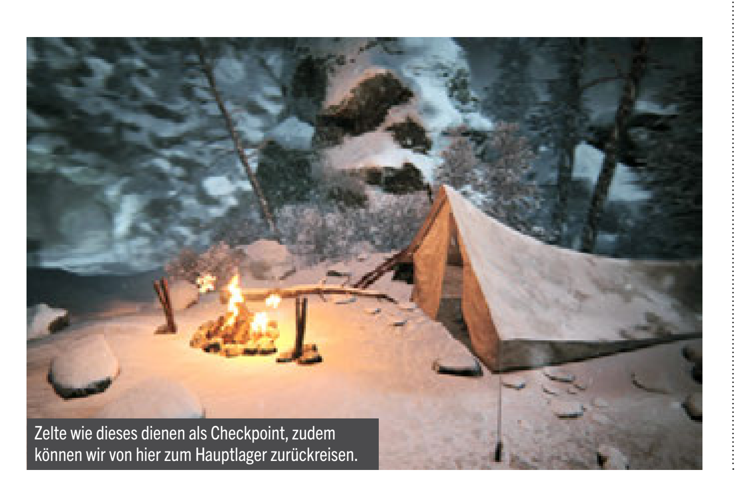

Gegner töten uns mit einem Schlag. Aufgrund der miesen KI sorgen sie statt für Spannung aber für Frust.


Grafisch kann sich *Kholat* dank der tollen Lichteffekte und der gelungenen Weltgestaltung sehen lassen.

als unüberbrückbares Hindernis erweist, ziemlich lächerlich daherkommt. Theoretisch Abwechslung in das Geschehen bringen die zufällig in die Welt gesetzten Monster. Doch nicht nur, dass es gerade einmal eine Variante von ihnen gibt – aus einer Art Energie bestehende Humanoide –, entpuppen sie sich nach den ersten zwei, drei Jump Scares schnell als lediglich ungemein nervig. Einerseits verfügen sie über die unerklärliche Gabe, immer direkt in unsere Richtung zu wandern und uns dadurch etwa in Sackgassen einzukesseln, andererseits bekommen sie es oftmals nicht mit, wenn wir einen halben Meter neben ihnen vorbeilaufen. Wenn sie einen erwischen, reicht übrigens ein Schlag für den Game-over-Screen, was angesichts des dümmlichen Checkpoint-Systems erneut für Frust sorgt. Gespeichert wird nämlich immer dann, wenn man ein neues Dokument aufgesammelt hat oder an sehr seltenen Zelten. Heißt im Klartext: Wenn wir gerade einen langen Marsch durch ein Gebiet hinter uns haben, in dem wir bereits alle Notizen aufgesammelt haben und uns ein Feind wieder einmal unfairerweise ohne Ausweg einkesselt, müssen wir oftmals noch einmal gefühlt ewige Minuten durch den Schnee laufen. In Verbindung mit der Tatsache, dass man aufgrund der verwinkelten Struktur der Welt manchmal gar nicht mehr auf Anhieb zur ursprünglichen Route zurückfindet, geht einem schnell auch die schönste Berglandschaft auf die Nerven. Hinzu kommen andere wenig durchdachte Elemente wie fies versteckte Bodenfallen und einige nur scheinbar passierbare Abgründe, die ebenfalls oftmals einen Neustart erfordern.

**Dann lieber Strandurlaub**

Trotz dieses Umstands ist man nach höchstens fünf Stunden mit dem Spiel fertig, hat dabei auch die meisten optionalen Dokumente entdeckt und langweilt sich angesichts des aufs Minimum reduzierten Gameplays. Nicht jeder kann Exploration-Adventures nun einmal so gut wie die Macher von *Gone Home*, und *Kholat* versagt trotz einiger guter Ideen und der tollen Atmosphäre aufgrund zu vieler markanter Mängel. ❑


Zelte wie dieses dienen als Checkpoint, zudem können wir von hier zum Hauptlager zurückreisen.

## MEINE MEINUNG |

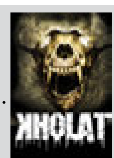
*Lukas Schmid*



### „Hübsch und stimmig, aber auch langweilig“

„Ich bin kein kluger Mann“, heißt es bei *Forrest Gump*. Gemäß dieses Zitats benötigte es eine ganze Weile, bis ich herausfand, dass die Orte, zu denen ich in *Kholat* gelangen muss, als Koordinaten auf meiner Map verzeichnet sind. Trotzdem ich also die meisten der neun Zielpunkte in der Spielwelt ohne Hilfe finden musste, war ich nach knapp fünf Stunden durch – und das ist nur eines der Probleme des Abenteuers. Dann wären da nämlich zum Beispiel noch die immer gleichen und zwischen strunzdumm und hellsichtig schwankenden Gegner, das quasi nonexistente Gameplay oder das nervige Checkpoint-System. Schade um die eigentlich interessante Spielidee.

KHOLAT




Ca. € 18,-
9. Juni 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** IMGN.PRO
**Publisher:** IMGN.PRO
**Sprache:** Englisch, deutsche Untertitel
**Kopierschutz:** *Kholat* gibt's über Steam, andere Online-Anbieter sowie als Retail-Fassung. Letztere aber nur als Importversion.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Gut umgesetzte Bergwelt mit realistischen Licht- und Wettereffekten, aber einigen Performance-Problemen bei viel Geschehen auf einmal auf dem Bildschirm.
**Sound:** Atmosphärische Musikuntermalung an dafür vorgesehenen Momenten, glaubhafte Umgebungsgeräusche und Sean Bean als Sprecherstimme
**Steuerung:** Frei konfigurierbar; funktioniert aufgrund ihrer simplen Natur auch mit dem Gamepad sehr gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Windows 7 32 bit, Intel Core i3, 4 GB RAM, Geforce GTX 470, 5 GB Speicherplatz (Herstellerangaben)
**Empfehlenswert:** Windows 8.1 64 Bit, Intel Core i5, 8 GB RAM, Geforce GTX 660i, 10 GB Speicherplatz (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft – physische Gewalt wird nicht gezeigt, jedoch ist die Grundstimmung sehr düster.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 04:30
Wie lange man beschäftigt ist, hängt davon ab, wie viele der optionalen Gegenstände man sammelt und wie schnell man sich mit dem Gameplay akklimatisiert. Allerdings mangelt's schon früh an Abwechslung. Die uns ebenfalls vorliegende Vorabfassung hatte noch mit einigen, kleinen technischen Schwierigkeiten zu kämpfen

PRO UND CONTRA

- + Grafisch sehr hübsch
- + Stimmige Atmosphäre
- + Gut umgesetzte Bergwelt
- + Spannende Handlungsprämisse …
- − … die ihr Potenzial verschenkt
- − Abruptes, unbefriedigendes Ende
- − Kaum vorhandenes Gameplay
- − Nervige Gegner-KI
- − Unsinniges Checkpoint-System
- − Probleme bei der Wegfindung
- − Spielfigur kann nicht springen
- − Wird ziemlich schnell eintönig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **60**

# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG UND NACHTEST MIT PC-WERTUNG

## The Witcher 3: Wild Hunt

Jubelstimmung bei CD Projekt: Ihr neues Abenteuer rund um Hexer Geralt hat einen Traumstart hingelegt! *The Witcher* 3 verkauft sich nicht nur blendend, sondern heimste auch Top-Wertungen und Kritikerlob ein. Besonders die PC-Version sticht dabei hervor: Im Gegensatz zu den (sehr guten) Konsolenfassungen überzeugt die PC-Fassung mit deutlich besserer Performance, kürzeren Ladezeiten und hübscherer Grafik – wer einen starken Rechner zu Hause hat, kann sich selbst auf sehr hohen Grafikeinstellungen über flüssige 60 Bilder pro Sekunde freuen. Dank schärferer Texturen, höherer Weitsicht, feinerer Effekte, mehr Passanten auf den Wegen und zusätzlichen Grafiktricks wie beispielsweise Nvidia Hairworks, das für dynamisch wallende Haare sorgt, bietet die PC-Version klar die schönste Optik.

**Spielerische Eigenheiten auf PC**
Inhaltlich ist die PC-Version identisch mit den Konsolenversionen, bis auf eine Ausnahme: Anders als auf Xbox One und PS4 lässt sich hier auch ein alter Spielstand aus *The Witcher 2* importieren, so werden ein paar zusätzliche Entscheidungen aus dem Vorgänger übernommen, die aber spielerisch kaum ins Gewicht fallen. Die Maus-und-Tastatur-Steuerung ist zwar grundsätzlich gut gelungen, allerdings wirkt sie anfangs auch etwas überladen und erfordert darum Eingewöhnungszeit – wer darauf keine Lust hat, kann natürlich jederzeit ein Gamepad anschließen, damit geht's ein bisschen besser von der Hand. Pflicht ist das aber nicht!

**CD Projekt patcht fleißig nach**
Obwohl die PC-Fassung in einem technisch ordentlichen Zustand erscheint, sind seit Release bereits mehrere Updates erschienen. Mit der Versionsnummer 1.05 hat CD Projekt das Spiel in vielen Aspekten verbessert. So wurde zum Beispiel die Performance optimiert, außerdem erlauben zusätzliche Schieberegler, die Grafikoptionen noch genauer anzupassen. Nach einiger Aufregung unter PC-Spielern schaltete der erste Patch außerdem die Möglichkeit frei, sämtliche Tasten frei zu belegen – das war in der Releaseversion 1.0 noch nicht möglich. Neben vielen Bugfixes und Balancing-Änderungen wurde außerdem ein nerviger Designmangel behoben: Wenn Geralt Truhen plündern oder andere interaktive Objekte benutzen will, zündet er dabei nicht länger irgendwelche Kerzen an, die zufällig in der Nähe herumstehen. Das war vielleicht nervig!

**DLCs und Erweiterungen**
Schon lange hatte CD Projekt 16 kostenlose Mini-DLCs in Aussicht gestellt, die regelmäßig nach Release veröffentlicht werden sollten. Die Entwickler haben Wort gehalten und bereits die ersten sechs kleinen Download-Pakete rausgerückt. Neben zusätzlichen Rüstungen und Kostümen ist auch eine neue Questreihe auf den Skellige-Inseln enthalten, außerdem könnt ihr Geralts Frisuren und Bärte nun unterschiedlicher gestalten. Diese Mini-DLCs sind aber nicht zu verwechseln mit dem Expansion Pass, der bereits für 25 Euro erhältlich ist! Der soll das Spiel nämlich um zwei große Download-Pakete erweitern und zusammen etwa 30 zusätzliche Spielstunden bieten – *Hearts of Stone*, die erste der beiden Erweiterungen, ist bereits für Oktober 2015 geplant.






◄ Schärfere Texturen, höhere Weitsicht, zusätzliche Effekte wie beispielsweise Nvidia Hairworks – wer *The Witcher 3* in seiner schönsten Form erleben will, muss zur PC-Fassung greifen. Außerdem gibt's schon jetzt eine Menge interessanter Mods und Tweaks, um das Spiel den eigenen Wünschen anzupassen. Einige davon beleuchten wir im Extended-Teil dieses Heftes (nur in PC Games Extended, nicht in der Magazin-Ausgabe enthalten). Dieses Bild haben wir beispielsweise mithilfe einer Mod gezaubert, durch die sich das Geschehen einfrieren und die Kamera frei bewegen ließ.

# SO TESTEN WIR
## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.



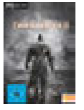

**PC-Games-Award** Herausragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.




**Editors'-Choice-Award** Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

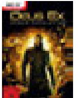
# Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

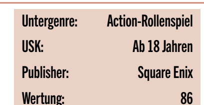


### Dark Souls 2
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

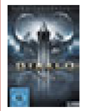
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |



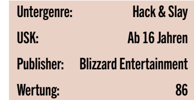
### Deus Ex: Human Revolution
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.



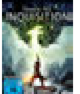
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



### Diablo 3: Reaper of Souls
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.



| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 86 |

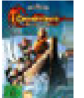


### Dragon Age: Inquisition
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

**+ Dragon Age: Origins** Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



### Drakensang: Am Fluss der Zeit
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



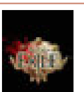
### Fallout 3
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



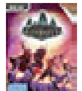
### Mass Effect Trilogy
**Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)**
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



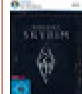
### Path of Exile
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Grinding Gear Games |
| Wertung: | 85 |



### Pillars of Eternity
**Getestet in Ausgabe: 05/15**
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

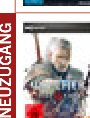
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 91 |



### The Elder Scrolls 5: Skyrim
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |

NEUZUGANG



### The Witcher 3: Wild Hunt
**Getestet in Ausgabe: 06/12**
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |

**+ The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition** Getestet in Ausgabe: 06/12
Teil 2 punktet mit weitreichenden Konsequenzen eures Handelns.

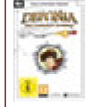
| | |
|---|---|
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

**+ The Witcher: Enhanced Edition** Getestet in Ausgabe: 10/08
Der erste Streich des düsteren Fantasy-Epos wirkt inzwischen leicht veraltet.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Atari |
| Wertung: | 87 |

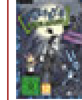
# Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



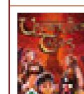
### Deponia: The Complete Journey
**Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)**
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Daedalic Entertainment |
| Wertung: | 85 |



### Harveys neue Augen
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | 85 |

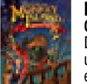


### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Crimson Cow |
| Wertung: | 85 |

**+ The Book of Unwritten Tales 2** Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

| | |
|---|---|
| Publisher: | Nordic Games |
| Wertung: | 85 |

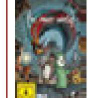


### Monkey Island 2 Special Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |

**+ The Secret of Monkey Island SE** Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

| | |
|---|---|
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 83 |



### The Inner World
**Getestet in Ausgabe: 08/13**
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Headup Games |
| Wertung: | 86 |

### The Walking Dead: Season 1
**Getestet in Ausgabe: 01/13**
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Telltale Games |
| Wertung: | 85 |

**+ The Walking Dead: Season 2** Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

| | |
|---|---|
| Publisher: | Telltale Games |
| Wertung: | 79 |

# Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

**+ Anno 2070** Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 89 |

### Cities: Skylines
**Getestet in Ausgabe: 04/15**
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 87 |

### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



### Braid
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |

### Limbo
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 90 |

### Minecraft
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |



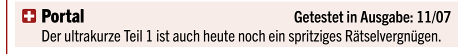
### Plants vs. Zombies
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |



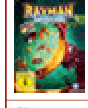
### Portal 2
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |



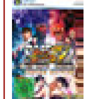
**+ Portal** – Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

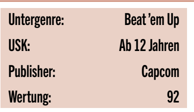


### Rayman Legends
**Getestet in Ausgabe: 10/13**
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

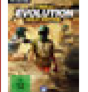
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



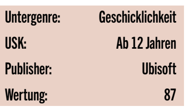
### Super Street Fighter 4 Arcade Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/11**
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.



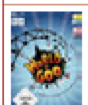
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



### Trials Evolution: Gold Edition
**Getestet in Ausgabe: 05/13**
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.



| | |
|---|---|
| Untergenre: | Geschicklichkeit |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |



### World of Goo
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



### Assassin's Creed 4: Black Flag
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

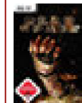


### Batman: Arkham City
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |

**+ Batman: Arkham Asylum** – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |



### Dead Space
**Getestet auf: PCGames.de**
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

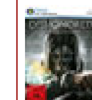
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

**+ Dead Space 2** – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |

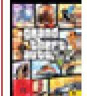
**+ Dead Space 3** – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



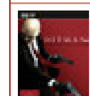
### Dishonored: Die Maske des Zorns
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Stealth-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 91 |



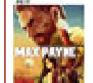
### Grand Theft Auto 5
**Getestet in Ausgabe: 05/15**
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 95 |



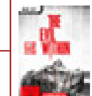
### Hitman: Absolution
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Stealth-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 88 |



### Max Payne 3
**Getestet in Ausgabe: 07/12**
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 89 |

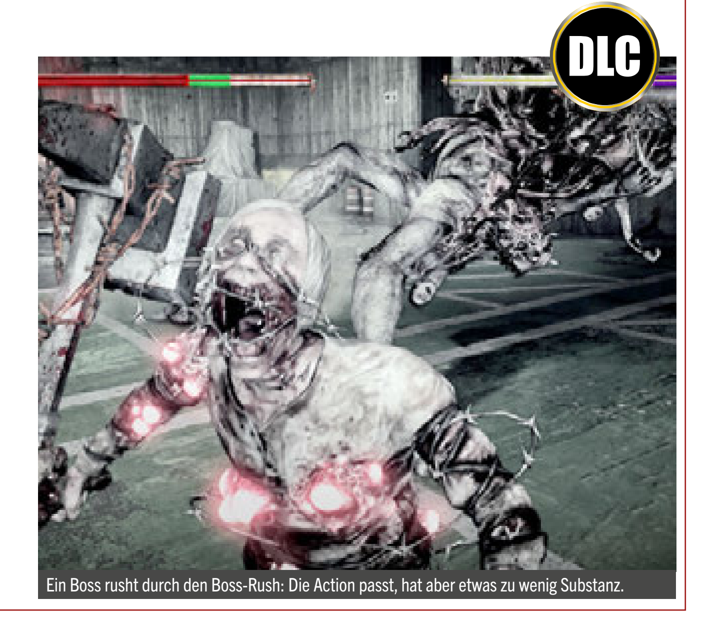


### The Evil Within
**Getestet in Ausgabe: 11/14**
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 90 |

## The Evil Within: The Executioner

Statt wie zuvor Schleichabenteuer zu erleben, schlüpfen wir im dritten und letzten DLC in die Gestalt des Wächters, einem der primären Bosse des Hauptspiels. Anstatt allerdings als übermächtiger Bösewicht richtig Haue auszuteilen, geht er wie die anderen Helden bisher aus lauteren Motiven vor. Die Handlung beschränkt sich zudem auf das Wesentlichste und entwickelt sich nach der Etablierung der Prämisse – rette deine Tochter – nur bedingt weiter. Etwas enttäuschend! Dafür weist *The Executioner* einen interessanten Kniff auf: Ihr erlebt die Gefechte aus der Ego-Perspektive. Dabei fühlt sich der Tresor-Träger trotz Riesenhammer, Kettensäge, Raketenwerfer und anderer mit aufgesammelten Münzen freischaltbarer Totbringer aber nicht so mächtig an, wie man das angesichts seiner Gestalt erwarten würde. Das Gameplay selbst hingegen macht Laune, handelt es sich doch im Grunde um einen Boss-Rush mit kurzen Level-Abschnitten dazwischen. Das angesichts der zahlreichen Waffen und eines einfachen Upgrade-Systems scheinbar vielschichtige Spielprinzip erweist sich dabei als überraschend simpel. Auch mit dem Standard-Hammer kommt man den meisten Feinden gut bei. Spaß macht's zwar, kann aber nicht mit den beiden ersten DLCs mithalten. Dafür kostet *The Executioner* auch nur fünf Euro.




Ein Boss rusht durch den Boss-Rush: Die Action passt, hat aber etwas zu wenig Substanz.

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

**Civilization 5: Complete Edition**
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundenstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 88 |

**+ Civilization: Beyond Earth** — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 87 |

**Company of Heroes 2**
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 88 |

**Dota 2**
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | MOBA |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Valve |
| Wertung: | -- |

**Starcraft 2: Wings of Liberty**
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |

**+ Starcraft 2: Heart of the Swarm** — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 88 (Einzelspieler) |

**Total War: Attila**
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | 88 |

**XCOM: Enemy Unknown**
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

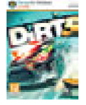
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundentaktik |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 92 |

**+ XCOM: Enemy Within** — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



**Dirt 3**
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



**F1 2013**
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Moto-rensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |



**Project Cars**
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Dank etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

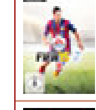


**Race Driver: Grid**
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfang-reiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

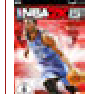
## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sport-freak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



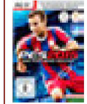
**FIFA 15**
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



**NBA 2K15**
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Sta-dion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | -- |



**PES 2015: Pro Evolution Soccer**
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 84 |

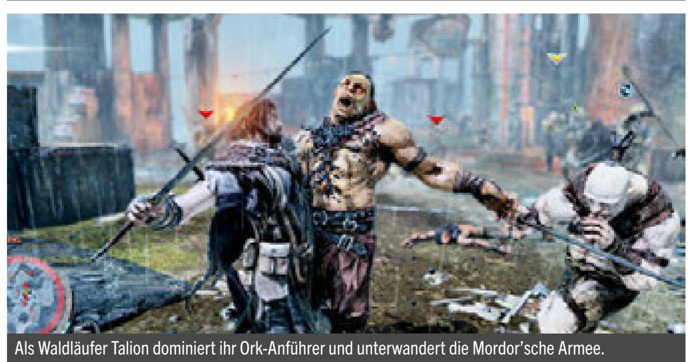


## Mittelerde: Mordors Schatten – Game of the Year Edition

Unser Spiel des Jahres 2014 war das Mittelerde-Action-Adventure von Enwickler Monolith nun wahrlich nicht (PCG-Wertung in Ausgabe 11/14: 75). Wohl aber das mancher internationaler Magazine. Mehr als 50 entsprechende Awards hat *Mittelerde: Mordors Schatten* vorzuweisen. Dementsprechend darf Publisher Warner Bros. Interactive die Zusammenstellung von Hauptspiel und allen DLCs mit einiger Berechtigung *Game of the Year Edition* nennen. Enthalten sind unter anderem die zwei großen, separat aus dem Hauptmenü zu startenden Erweiterungen *Meister der Jagd* und *Der Helle Herrscher*, die unabhängig von der Geschichte um Held Talion funktionieren und Teil des Season-Pass-Angebots waren. Obendrauf gibt es noch alle bislang veröffentlichten Zusatzmissionen (drei) und Countdown-basierte Herausforderungs-Modi (sieben). Für etwas mehr Abwechslung im graubraunen Mordor sorgen sechs frische Skins, die nach dem einmaligen Durchspielen verfügbar sind und lediglich optische Unterschiede mit sich bringen. Einige davon wurden ebenso wie die neun (arg mächtigen) Zusatz-Runen als Gratis-Patch veröffentlicht. Der Kaufpreis von 40 Euro lohnt sich somit kaum. Die DLC-Inhalte rangieren von mittelmäßig bis überflüssig, besonders *Meister der Jagd* und *Der Helle Herrscher* sind den separaten Kaufpreis von zehn Euro nur mit viel Wohlwollen wert. Im Gesamtpaket werden sie auch nicht besser. Wir finden: Das Hauptspiel *Mittelerde: Mordors Schatten* reicht locker aus, um sich 20 Stunden beim Ork-Metzeln zu amüsieren. Im Vergleich zur *Game of the Year Edition* kostet die Basisversion inzwischen nur noch die Hälfte.



In einem der DLCs nehmt ihr es als alter Elbenlord mit Bösewicht Sauron persönlich auf.



Als Waldläufer Talion dominiert ihr Ork-Anführer und unterwandert die Mordor'sche Armee.

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

### Bioshock
**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |

### Bioshock Infinite
**Getestet in Ausgabe: 04/13**
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |

### Borderlands 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |

**+ Borderlands: The Pre-Sequel!** Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 85 |

### Call of Duty: Modern Warfare
**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 92 |

### Crysis
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

### Far Cry 3
**Getestet in Ausgabe: 12/12**
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 86 |

**+ Far Cry 4** Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 85 |

## Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

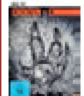
### Battlefield 4
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 92 |



### Call of Duty: Advanced Warfare
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 87 |



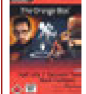
### Evolve
**Getestet in Ausgabe: 03/15**
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |



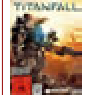
### Left 4 Dead 2
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



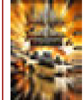
### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |



### Titanfall
**Getestet in Ausgabe: 04/14**
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Mehrspieler-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



### World of Tanks
**Nicht getestet**
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Simulation |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Wargaming |
| Wertung: | -- |

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |

### Guild Wars 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ncsoft |
| Wertung: | 88 |

### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |

### Star Wars: The Old Republic
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Peter empfiehlt



### Doom
**Getestet in Ausgabe: 03/1994**

Endlich darf ich es wieder schreiben: *Doom*. Doooooom. Doo-doo-doom! Zwischen Mai 1994 und August 2011 (17 lange Jahre!) stand der Urvater der Ego-Shooter nämlich auf dem Index. Das erschwerte die Berichterstattung in deutschen Medien. Inzwischen schätzt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien den blutigen Pixelbrei, der in *Doom* über den Bildschirm flimmert, aber um einiges harmloser ein als damals. Das wichtigste Werk des legendären Studios id Software hat nichts für Story und Dialoge übrig. Hier geht es nur ums irre schnelle, irre brutale und mit zunehmender Spieldauer eskalierende Ballern auf ikonische Dämonen-Bösewichte. Die simple Formel „Da ist was. Knall es ab!“ eroberte die Welt in Sturm. Dank Shareware-Vertriebsmethode verbreitete sich *Doom* wie ein Lauffeuer. Zu Recht. Auch heute noch ist das frenetische Gemetzel trotz Pixel-Look wunderbar spielbar. Wer nur *Call of Duty* kennt, wird sich wundern über das Old-school-Gameplay mit Medipacks. Eine sehr aktive Mod-Community hat das Spiel über Jahre am Leben gehalten, fantastische Total Conversions wie *Demonsteele* (www.moddb.com/mods/demonsteele) krempeln Levels, Waffen und Monster um. Ein Muss ist *Brutal Doom*, das neben spielerischen und grafischen Modernisierungen auch mehr Blut und abgetrennte Körperteile ins Spiel bringt: www.moddb.com/mods/brutal-doom. *Doom* ist mittlerweile zum Sparpreis erhältlich, etwa als *Ultimate Doom*-Edition für zehn Euro. Ich wünsche schönes Fraggen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | id Software |
| Wertung: | 94 |




*Doom* sieht inzwischen ganz schön alt aus. Mods schaffen Abhilfe. Im Kern von *Doom* steckt auch nach mehr als 20 Jahren immer noch ein richtig guter Proto-Shooter.

MEISTERWERKE

# Star Trek: 25th Anniversary

**Von:** Wolfgang Fischer



Mit Captain Kirk, Pille, Spock und Co. unterwegs in den unendlich verpixelten Weiten des Weltraums.

Star Trek ist immer noch Kult! Daran besteht kein Zweifel, auch wenn die besten Zeiten für Trekkies (die Fans der Marke) schon eine Weile vorbei sind, wie es scheint. Die letzte Serie (*Star Trek: Enterprise*) wurde 2005 eingestellt und die beiden seitdem erschienenen Filme sind zwar ganz gut, aber kaum mehr als ein Appetithappen für zwischendurch.

Etwas mehr „Fleisch" bieten da schon die zahlreichen *Star Trek*-Spiele, wobei auch nur ein Teil davon wirklich empfehlenswert ist. Das erste richtig gute Spiel mit dieser Lizenz war *Star Trek: 25th Anniversary*, das 1992 erschienen ist. Der von Interplay veröffentlichte Titel war eine Mischung aus Weltraumballerei und Point&Click-Adventure. Er schloss thematisch an die dritte und letzte Staffel der Ur-*Star Trek*-Serie an. Somit stellen die sieben enthaltenen Episoden (und die aus dem Nachfolger *Judgment Rites*) so was wie eine nie für TV umgesetzte, vierte Mini-Staffel dar.

### Im Dienst der Sternenflotte

Falls ihr zu jung seid oder euch nicht mehr erinnert: in der kultigen, ersten *Star Trek*-Serie dreht sich die Story um die Kern-Crew des Raumschiffs Enterprise, das im Auftrag der Sternenföderation die Galaxis erforschen soll. In diesem Fall sind das Captain Kirk, Wissenschaftsoffizier Spock, Doktor „Pille" McCoy, Maschinist Scotty, Steuermann Sulu, Navigator Chekov und Kommunikationsoffizier Uhura. Diese Personen und ihre jeweilige Rollen in der Serie gehören zum Grundwissen für alle, die sich heutzutage am stellenweise bockschweren *25th Anniversary* oder dem in Sachen Gameplay fast identischen Nachfolger *Judgment Rites* versuchen wollen.

### Knackige Rätsel

*Star Trek: 25th Anniversary* beginnt ohne großes Einstiegstamtam, Videosequenzen oder Tutorial. Gerade Letzteres vermisst man, zusammen mit einigen lieb gewonnenen Komfortfeatures wie Mouse-over-Erklärungen, bei dem über 23 Jahre alten Titel schon sehr.

Wer durch unseren Meisterwerke-Artikel Lust auf den Titel bekommen hat, dem legen wir dringend die kürzlich erschienene Good-Old-Games-Version ans Herz. Nur diese enthält das lebenswichtige Handbuch inklusive Sternenkarte, beides natürlich in digitaler Form. Außerdem ist sie wie gewohnt DRM-frei und obendrein noch günstiger als das parallel veröffentlichte Steam-Pendant. Die Navigation bei Außenmissionen (der Adventure-Teil des Spiels) ist einigermaßen übersichtlich, im Weltraum-Part des Spiels ist man ohne eine Liste der Tastaturkommandos für schnellen Zugriff auf die zahlreichen Funktionen aber recht aufgeschmissen.

Zudem habt ihr ohne die Sternenkarte im Handbuch keine Ahnung, wohin ihr fliegen müsst, um in einer Mission weiterzukommen. Die Navigationskarte im Spiel enthält keinerlei Einzeichnungen oder Hinweise. In den internetlosen Zeiten damals war dies ein durchaus gelungener, fast schon fieser Kopierschutz.




Ihr kommandiert euer Schiff bei Gefechten und der Kontaktaufnahme mit fremden Spezies von der Brücke der Enterprise aus.



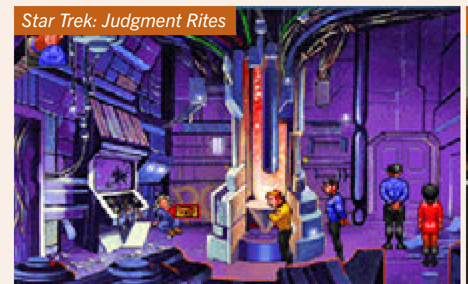
Mit eurem Außenteam erforscht ihr Planeten. Wie bei Adventures üblich, solltet ihr mit allen Personen sprechen und mit allen vorhandenen Gegenständen interagieren, um die knackigen Rätsel zu lösen.

## WARP 3, MR. SULU – NOCH MEHR RETRO-SPIELE-FUTTER FÜR TREKKIES

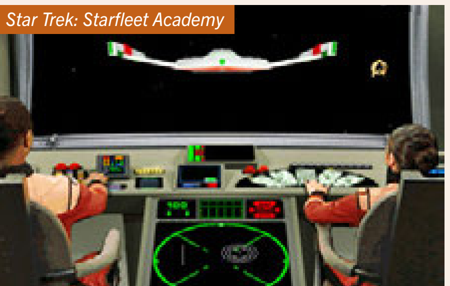
**Mit *Judgment Rites* und *Starfleet Academy* wurden parallel zu *25th Anniversary* zwei weitere *Star Trek*-Klassiker neu aufgelegt.**

*Star Trek: Judgment Rites* setzt direkt da an, wo *25th Anniversary* aufhört und stellt mit acht neuen Missionen (von denen einige miteinander zusammenhängen) und zahlreichen Verbesserungen einen mehr als gelungenen Nachfolger dar. Die eher nervigen Weltraumschlachten sind jetzt optional und die Grafik fällt einen Tick besser aus. Eine ganz andere Art Spiel ist das ebenfalls am 7. Mai wiederveröffentlichte *Star Trek: Starfleet Academy* aus dem Jahr 1997. Wie der Name schon verrät, schlagt ihr euch als Nachwuchsoffizier mit anderen Kadetten und haarigen Simulatormissionen herum. Der Titel bot sogar einen Mehrspielermodus für bis zu 32 Spieler, der aber weniger gelungen war. Das Spiel enthält zahlreiche Videosequenzen, in denen unter anderem William Shatner (Captain Kirk) und Georg Takei (Captain Sulu) auftreten. Beide Titel sind sowohl über Steam als auch auf gog.com erhältlich. Die GOG-Versionen sind jeweils nicht nur günstiger, sie sind auch DRM-frei.

*Star Trek: Judgment Rites*



*Star Trek: Starfleet Academy*



### Nervige Weltraumgefechte

In manchen Missionen (und wenn ihr aus Versehen in ein falsches Sternensystem reist) müsst ihr euch an Bord der Enterprise mit anderen Raumschiffen duellieren. Dieser Part ist der einzige echte Schwachpunkt von *25th Anniversary*. Egal ob ihr das Schiff über den „kleinen" Bildschirm auf der Schiffsbrücke steuert oder auf Vollbild umschaltet: Die Kämpfe sind unübersichtlich, hektisch und machen erst nach einer recht langen Eingewöhnungszeit Spaß. Im Vollbildmodus ist es noch einen Tick schwerer, ein feindliches Schiff zu orten, weil man da zudem auf den Scanner verzichten muss und die Kommandos an die Crew nur noch per Tastatur geben kann.

Spaßiger und abwechslungsreicher fallen da schon die Missionsabschnitte auf Planeten aus. In bester Adventure-Manier erkundet ihr mit eurem Landungsteam die verschiedenen Locations und quatscht mit den Einheimischen, um Hinweise zur Lösung der stellenweise recht anspruchsvollen Rätsel zu bekommen. Eine wichtige Rolle spielen dabei auch die *Star Trek*-typischen Gerätschaften der Charaktere.

Mit Spocks Tricorder analysiert ihr Gegenstände, um ihre Zusammensetzung und Funktion zu ergründen – wichtig für einige der Rätsel im Spiel. Mit dem medizinischen Äquivalent kann Schiffsarzt „Pille" McCoy Lebensformen untersuchen und so feststellen, wie es um ihre Gesundheit steht. In Kämpfen verwendet ihr eine Waffe namens Phaser, um Gegner auszuschalten. Auf niedriger Einstellung werden Feinde gelähmt, auf Maximaleinstellung gar eliminiert. Wofür der Kommunikator aller Team-Mitglieder gut ist, könnt ihr euch sicherlich denken. Warum sind diese Gerätschaften so wichtig? Zum einen tragen sie und ihre aus der TV-Serie bekannten Sounds sehr zur Stimmung bei, zum anderen braucht ihr sie, um Missionen nicht nur zu schaffen, sondern sie zu meistern. Nach jeder Episode wird eure Leistung eingeschätzt und nur wenn ihr euch richtig verhalten habt, werdet ihr die maximal vier verfügbaren Auszeichnungspunkte erreichen.

Was *Star Trek: 25th Anniversary* für Trekkies so cool macht, sind nicht nur die Original-Sounds sämtlicher Gerätschaften. Auch die (für damalige 256-Farben-VGA-Grafikverhältnisse) bemerkenswert detailgetreue Nachbildung der Enterprise-Brücke und anderer Locations auf dem Schiff sorgt für eine gute Atmosphäre.

Bei der vorliegenden Steam- oder GOG-Fassung handelt es sich um die damals revolutionäre CD-Fassung. Das Besondere daran: die Sprachausgabe. Fast alle englischen Originalsprecher konnten für die Vertonung gewonnen werden. Und so wird aus *Star Trek: 25th Anniversary* (und dem Nachfolger *Judgment Rites*) wirklich so etwas wie die nie veröffentlichte vierte Staffel. ❑




Die Sternenkarte im Spiel dient auch als eine Art antiquierter Kopierschutz. Sie enthält keinerlei Einzeichnungen. Abhilfe schafft da nur das umfangreichere Pendant im Handbuch.

Pixelig, unnötig kompliziert und schwer zu steuern: Gefechte mit anderen Raumschiffen gehören nicht zur Stärke von *25th Anniversary*. Hier duellieren wir uns mit einem anderen Föderationsschiff.

### WOLFGANG ERINNERT SICH:



Anders als die kultige Original-TV-Serie, die, vor allem bei heutiger Betrachtung, recht simpel gestrickt ist, strotzt das Adventure zum damaligen 25-jährigen Jubiläum nur so vor Kopfnüssen. Der Interplay-Titel ist auch heute noch eine echte Herausforderung. Nicht zuletzt, weil *25th Anniversary* viele Komfortfeatures fehlen, die man bei aktuellen Titeln in den letzten Jahren kennen und lieben gelernt hat. Die liebevolle Präsentation mit ihren bunten 256 VGA-Farben und die hübsch in Szene gesetzten Storys sorgen aber dafür, dass man sich als eingefleischter Trekkie mit Sympathie für Retrospiele nur schwer von *25th Anniversary* trennen kann. Selbst die umständlichen, stellenweise gar nervigen Weltraumkämpfe verzeiht man Interplay gern, weil der Rest des Spiels einfach stimmt. Wer bislang noch keinen großen Kontakt mit der *Star Trek*-Lizenz hatte, dem empfehlen wir dringend, sich zumindest ein paar der alten TV-Serienfolgen anzutun. Sonst geht beim Spielen einfach zu viel Atmosphäre verloren.




## Selbst ist der Mann (und natürlich auch die Frau)

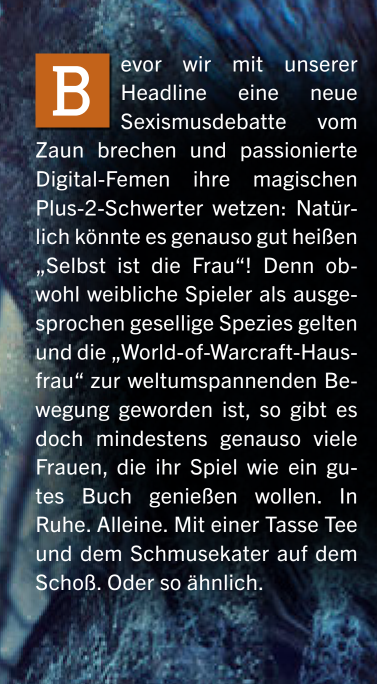
# Der neue Singleplayer

Ach, lasst mich doch in Ruhe! Computer- und Videospiele wieder alleine und intim genießen – das scheint der neue Trend zu sein. Geselligkeit ist out, Einsamkeit in. Zumindest legen das Hypes um aktuelle Hits wie *The Witcher 3* oder *Bloodborne* nahe. Doch was ist wirklich dran am Solisten-Trend? PC Games über die Welt des intimen Zocks und unbequeme wirtschaftliche Realitäten.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper


Schlauchig statt offen: Das zweite Abenteuer von Hexer Geralt war noch geradlinig.


So überzeugend sieht eine offene Welt nur in Singleplayer-Titeln aus: Wald, Flur und Leichenberge in *The Witcher 3*.



Bevor wir mit unserer Headline eine neue Sexismusdebatte vom Zaun brechen und passionierte Digital-Femen ihre magischen Plus-2-Schwerter wetzen: Natürlich könnte es genauso gut heißen „Selbst ist die Frau“! Denn obwohl weibliche Spieler als ausgesprochen gesellige Spezies gelten und die „World-of-Warcraft-Hausfrau“ zur weltumspannenden Bewegung geworden ist, so gibt es doch mindestens genauso viele Frauen, die ihr Spiel wie ein gutes Buch genießen wollen. In Ruhe. Alleine. Mit einer Tasse Tee und dem Schmusekater auf dem Schoß. Oder so ähnlich.

**Allein ist fein**

Frauen wie Julia Katharina Lenz: Die 28-jährige Linguistin und Phonetikerin aus Köln ist bereits seit frühester Jugend passionierte Singleplayerin. Einem *The Elder Scrolls 5: Skyrim* oder *Zelda* gibt sie gegenüber einem *World of Warcraft* jederzeit den Vorzug. Sie selber erklärt uns, dass sie „wie wahrscheinlich die meisten Gamer eines gewissen Alters mit Konsolen aufgewachsen“ ist, die „in Ermangelung von Internet rein offline spielbar waren und in seltenen Fällen Mehrspieler-Optionen geboten haben“. Und weiter: „Besonders intensive Spielerlebnisse verbinde ich demnach mit den frühen *Zelda*-Titeln oder der *Final Fantasy*-Reihe. Bis heute kann ich mich nur in wenigen Fällen mit Multiplayer-Spielen anfreunden, weil ich mich dort ein Stück weit um mein ganz persönliches Spielerlebnis beraubt fühle.“ Lenz sagt, dass sie gute Geschichten, überraschende Charakterentwicklungen und weite, offene sowie detaillierte Welten liebe. „Und ich habe eben das Gefühl, dass in Multiplayer-Games genau daran gespart wird – vielleicht in der Hoffnung, das Spielerlebnis ausreichend unterhaltsam zu machen. Oder aus technischen Gründen. Oder weil man mutmaßt, dass die Spieler sich Story und Dynamik ge-

# -Trend

Großartiges Rollenspiel-Epos: *The Witcher 3* trumpft mit toll geschriebenen, kleinen Geschichten und interessanten Charakteren auf. In MMORPGs muss man auf derlei Luxus meist verzichten.



Die meistgespielten Multiplayer-Games unserer Zeit: MOBAs wie *Defense of the Ancients* (im Bild) und *League of Legends*.

wissermaßen selber schreiben. Ich will aber ein *Skyrim*, *Fallout*, *Dark Souls* oder *God of War* als alleiniger Protagonist im Zentrum erleben – und das in meinem ganz persönlichen Tempo und mit meiner eigenen Spielweise. Ich will mich in meinem eigenen Abenteuer nicht auf andere Leute verlassen müssen, über Trolle stolpern oder mich unnötig unter Druck setzen lassen. Gerade bei fantasievollen Settings reißen mich ‚Störfaktoren' von außen schnell aus dem Erlebnis."

**Die Ursprünge des modernen Mehrspieler-Hypes**

Mit ihrer Passion für Solotrips ist die Kölnerin allerdings nicht allein: Gamer, Händler und nicht zuletzt Spielepublisher verzeichnen nicht zuletzt seit der neuen Konsolengeneration einen zunehmenden Trend zurück in Richtung „klassisches Singleplayer-Gameplay". Notorische Verweigerer von Next-Gen-Konsolen zum Beispiel beklagen die Notwendigkeit eines Online-Anschlusses und überhaupt so ziemlich alles, was nicht in das gute alte Nerd-Bild passt. Dabei war die allgemeine „Ver-Onlinung" bis vor wenigen Jahren noch das große Ding: Nach dem Erfolg der ersten Multiplayer-Blockbuster war fast jeder Hersteller drauf und dran, eigene Mehrspielermarken zu etablieren – oder idealerweise sogar solche Brands in den Kosmos des Rudel-Gaming zu überführen, die eigentlich aus dem Reich des isolierten Spielvergnügens stammen.

Auf diese Weise kommen ursprünglich im Einzelspieler-Universum beheimatete Hersteller wie Bethesda plötzlich auf die Idee, ein *Brink* zu veröffentlichen. Oder ihre *The Elder Scrolls*-Serie in ein MMORPG zu verwandeln. Und das fast unmittelbar, nachdem man mit *TES 5: Skyrim* gerade erst gezeigt hat, dass das Singleplayer-Rollenspiel eben doch nicht tot ist.

Oberflächlich betrachtet liegt der Grund für die jahrelang grassierende „Multiplayer-Seuche" auf der Hand: Stetiger Kundenzulauf spricht für einen erhöhten Bedarf – und der wird von den Herstellern durch die Lieferung weiterer Gattungs-Vertreter „belohnt".

Während der von Julia Lenz zitierten, frühen Konsolen-Zeit bedeutete „Multiplayer" noch so viel wie „mit mehreren zusammen vor einer Hardware" – beispielsweise, indem man jedem ein Pad in die Hand drückte oder es abwechselnd von einem zum anderen reichte. Wer Abenteuer wie ein *Monkey Island* oder *Elite* mit anderen zusammen erleben wollte, der musste zwangsläufig die Kontrollinstrumente herumreichen – und die anderen dabei zu Zuschauern degradieren. Der „Multiplayer"-Modus war das Wechselspiel aus „Hey, Du! Lass mich auch mal!" und „Hmmm... na schön. Hier."

Doch mit den VGA-Grafikkarten und dem Spiele-PC als Ablösung für die alten Heimcomputer C64 und Amiga etabliert sich Anfang der Neunzigerjahre ein Phänomen, das sich für die spätere Mehrspieler-Bewegung als wegweisend erweisen soll: Um Titel wie *Doom* und *Quake* formieren sich die ersten LAN-Partys – und erlauben einen frühen, vagen Ausblick darauf, wie sich das Miteinander im Netz anfühlen könnte. Denn tatsächlich unterscheidet sich das gegenseitige Beharken in lokalen Netzwerken auf dramatische Weise vom Spiel via Internet: LAN-Party-Besucher konstruieren, basteln und spielen im selben Raum; sie sind ein lokaler Hobbyisten-Treff, bei dem jeder förmlich zum sozialen Miteinander gezwungen wird. Viele zuvor isoliert lebende Computer-Nerds erlernen auf diese Weise den Umgang mit Gleichgesinnten. *Ultima Online* schließlich gestattet uns 1997 einen ersten Vorgeschmack darauf, wie sich das spätere MMO-Genre anfühlen wird: kommunikativ. Drei Jahre später sind auch Konsoleros an der Reihe: Mit Segas *Phantasy Star Online* bekommt der Dreamcast das erste Beinahe-Online-Rollenspiel der Konsolenwelt. In der Lobby tummeln sich zahllose Abenteurer, doch das eigentliche Spiel schließlich ist stark instanziert und auf kleine Spielergruppen reduziert.

Dass durch die Online-Fokussierung ein wichtiger Teil des eigentlichen Miteinanders flöten geht, das erahnt man zu dieser Zeit bestenfalls. Heute dagegen





MMORPG-Anleihen: *Final Fantasy XII* gehört zu den japanischen Rollenspielen, die sich für ihre Singleplayer-Kampagne dem Gameplay westlicher Online-Rollenspiele angenähert haben.



Gemeinsam kreativ sein: Für viele Spieler entfaltet der Indie-Hit *Minecraft* seine Faszination erst beim Miteinander.

## IM GESPRÄCH MIT NIKOLAS KOLM VON CD PROJEKT RED; QUEST-DESIGNER BEI THE WITCHER 3: WILD HUNT

# „Gerade ältere Spieler wüschen sich vermutlich die Zeit zurück, in der man einfach und ohne drei Accounts eine Runde spielen konnte."

**Quest-Designer Nikolas Kolm verrät uns, wie *The Witcher 3* zur Speerspitze der neuen Singleplayer- und Open-World-Bewegung werden konnte.**

**PC Games:** Zu Beginn unseres Gesprächs eine These: Die Leute haben von Zwangs-Vermultiplayerung und Knebel-Online-Features die Nase voll. Der Trend geht wieder mehr in Richtung Singleplayer. Dahin, ein Spiel wie ein gutes Buch zu genießen.



Nikolas Kolm von CD Projekt RED

**Nikolas Kolm:** Das kann ich verstehen. Gerade „ältere" Spieler wüschen sich vermutlich die Zeit zurück, in der man einfach und ohne drei Accounts eine Runde spielen konnte. Unabhängig von Erweiterungen, Vorbesteller-Boni oder Account-Bindung. Das alles ist in manchen Bereichen einfach aus dem Ruder gelaufen.

**PC Games:** Woher kommt es deiner Meinung nach, dass der Trend bei Singleplayer-Games seit einigen Jahren so stark in Richtung Open-World-Erlebnis geht? Und was bedeutet das für euch als Entwickler?

**Nikolas Kolm:** Wir haben heute einfach die Mittel dazu. Open World ist noch immer das „Genre", das die größten Anforderungen an eine Engine stellt. Simuliere einen Schlauch-Level – oder simuliere eine ganze Welt. Letzteres ist ganz klar die größere Herausforderung. Zumindest dann, wenn man diese Welt auch lebendig und faszinierend gestalten will. Wir haben in den letzten Jahren viel bei der Entwicklung vom dritten *Witcher* gelernt, sicher auch die eine oder andere Lektion. Die Planungsphase ist komplett anders: Man kann nicht einfach Stück für Stück abarbeiten, sondern muss immer alles in der richtigen Balance halten. In einer offenen Welt können (und sollen) unfassbar viele Dinge passieren. Und damit auch schiefgehen. Unser erster Gratis-DLC war eine Rüstung, die ein Händler vor Ort anbieten konnte. Was wir dabei nicht bedachten: Ebendieser Händler kann in einer offenen Welt von Monstern getötet werden. Und genau das ist bei einigen Spielern dann auch passiert. Händler tot. Keine Rüstung. Aber wir wollten diesen Weg gehen und sind froh, dass wir uns dafür entschieden haben.

**PC Games:** Warum habt ihr euch eigentlich dafür entschieden?

**Nikolas Kolm:** Das war immer unser Plan. Wir konnten ihn jedoch früher nicht wie gewünscht umsetzen aufgrund technischer Limitierungen und fehlender Ressourcen. Im Prinzip mussten wir also komplett bei null anfangen. Was im ersten Moment frustrierend ist, dann aber mittel- bis langfristig völlig neue Perspektiven eröffnet.

**PC Games:** Was unternehmt ihr, um euer Spiel über einen langen Zeitraum hinweg am Leben zu erhalten?

**Nikolas Kolm:** Wir gehen hier den ganz klassischen Weg – Erweiterungen! Wir haben bereits vor Release gesagt, dass die Geschichte mit dem Release von *Witcher 3* nicht zu Ende ist. So planen wir für Oktober mit *Heart of Stone* das erste Add-on und versprechen zehn zusätzliche Stunden Spielzeit. Und dabei rechnen wir wie gewohnt konservativ. Im Frühjahr 2016 kommt dann mit *Blood & Wine* eine völlig neue Umgebung dazu, bei der wir aktuell von 20 Stunden Spielinhalt ausgehen. Dann gibt es natürlich unterschiedliche Endings, unzählige Quests, versteckte Details und so weiter. Wir glauben fest daran, dass unsere Kunden den Titel so schnell nicht mehr aus der Hand legen werden. Im Gegenteil.

**PC Games:** Vielen Dank für das Gespräch!

ist es ein anerkannter Fakt, dass viele passionierte Online-Multipayer einsamer und stärker desozialisiert sind als so mancher Dauer-Singleplayer: Die Verpflichtung gegenüber der Online-Gruppe zieht den WWW-Mehrspieler stärker vom sozialen Miteinander der „echten Welt" ab als es ein Singleplayer-Spiel je könnte.

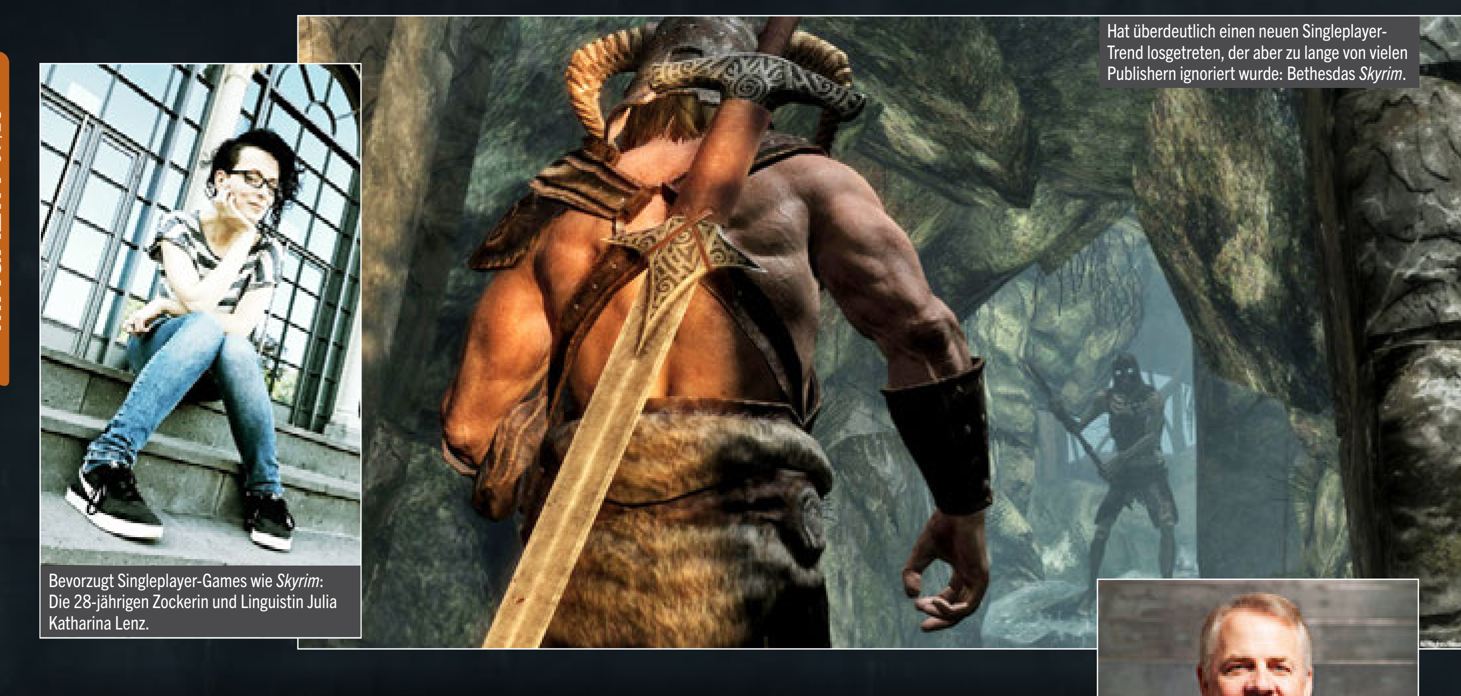
**Wohnzimmer oder Nerd-Stube?**

Entscheidend für die Frage nach der Geselligkeit eines Nicht-Multiplayers ist übrigens die Plattform, die ihn zum ersten Mal mit dem Hobby in Berührung brachte: Heimcomputer- und PC-Spieler hockten in der Regel alleine in ihrem Kämmerlein, denn der Computer hatte seinen Platz meist auf dem Schreibtisch in Kinder- beziehungsweise Jugendzimmer. Die Videospielkonsole wiederum fand man bei vielen Familien unter dem damals einzigen Fernseher: in der Wohnstube. Vermutlich in unmittelbarer Nachbarschaft zu Sitzgruppe, Esstisch und so weiter – sprich im sozialen Mittelpunkt der Familie. Es versteht sich von selbst, dass hier kein ausgesprochenes Eigenbrötler-Verhalten entsteht: Man spielt das Game hier zwar alleine – aber man lernt bereits früh, die Erfahrung mit anderen zu teilen.

Als überzeugter Vertreter der Gattung „Wohnzimmer-Zocker" ist Julia Lenz zwar keine völlige Multiplayer-Verweigerin, aber einen hohen Stellenwert nimmt die verspielte Online-Kurzschaltung bei ihr nicht ein: „Multiplayer-Games haben sicher ihren Reiz", räumt die heutige Community-Developerin bei Wikia ein. „Trotzdem sind sie für mich persönlich eher Gaming-Fastfood und gehören einfach nicht zu den Spielen, an die ich mich großartig erinnere. Klar, ein Koop-Match



Gehört zu den wenigen Titeln, die Singleplayer- und Multiplayer-Gelüste gleichermaßen gut befriedigen: Bungies MMO-Shooter *Destiny*.



Hat überdeutlich einen neuen Singleplayer-Trend losgetreten, der aber zu lange von vielen Publishern ignoriert wurde: Bethesdas *Skyrim*.

Bevorzugt Singleplayer-Games wie *Skyrim*: Die 28-jährigen Zockerin und Linguistin Julia Katharina Lenz.

Ubisofts Chris Early, Vice President of Digital Publishing: „Games as a service bedeutet kontinuierliche Produktpflege.“

bei *Evolve* macht schon Laune, andere finden völlig zu Recht im Multiplayer von *Call of Duty* ihre Erfüllung. Ich dagegen genieße zumindest im Spiel lieber ein bisschen die ‚Einsamkeit‘. Das alleinige Scheitern und Siegen. Und mich dabei durch einen packenden Story-Klimax zu ackern. Schwer zu sagen, ob wir gerade einem dauerhaften Singleplayer-Trend gegenüberstehen, aber es gibt nun mal Spiele, die nur so richtig funktionieren.“

**Viel Erfolg, wenig Spiele**

Wenn sich heute auf Veranstaltungen wie der für Januar 2016 in Leipzig geplanten Dream Hack tausende Mehrspieler-Fans zusammenfinden, um sich bei Shootern, Echtzeitstrategie-Titeln und MOBAs zu messen, dann ist die Mehrspielerwelt offenkundig in Ordnung. Die Ränge sind voll und die Begeisterung ist groß, wenn sich internationale Schnellklick-Stars gegenseitig zeigen, was eine Harke ist. Die Menge tobt, die Menge jubiliert. Und die Kassen von Veranstaltern und Herstellern klingeln. Hits wie *Defense of the Ancients* (*DotA*) sind nicht nur ein Symbol für die Popularität von Multiplayer-Spielen, sie zeigen vor allem, dass es sich hierbei um einen wichtigen Bestandteil der digitalisierten Jugendkultur handelt.

Wer heute mit iPhone und Tablet-PC aufwächst und sich auch nur ansatzweise für Games interessiert, für den fühlt sich das Mitbeziehungsweise Gegeneinander über das Netz völlig natürlich an. Und er weiß, dass sich Singleplayer-Passion und virtuelles Zusammenfinden nicht gegenseitig ausschließen. Er weiß aber auch, dass Multiplayer-Spiele aufwendig sind, viel Hingabe und Übung erfordern. Darum gruppiert man sich wie selbstverständlich um einige Hochburgen dieser Passion, während man den Rest meist links liegen lässt.

Die Hersteller von MMORPGs können davon ein Lied singen: Seitdem Blizzards *World of Warcraft* das Genre unangefochten dominiert, hat sich fast jeder andere Anbieter eine blutige Nase geholt, wenn er den Platzhirsch ablösen wollte. *Star Wars: The Old Republic*? Gepatzt. *The Elder Scrolls Online*? Bislang keine Chance (wobei man hier die Umstellung auf das Buy2Play-Modell und die Resonanz der neuen Konsolen-Version abwarten sollte). *WildStar*? Vergiss es!

Ähnliches auf Shooter-Seite: Hier regieren *Battlefield* und *Call of Duty* unangefochten das Mehrspieler-Feld. MOBA-Spieler setzen auf *DotA 2* oder *League of Legends*. Und wer’s in der Echtzeit-Disziplin lieber klassisch hat, der lässt seine Figürchen vermutlich in *Starcraft 2* aufmarschieren oder widmet sich dem Schlachtengewusel in *Total War: Rome II*. Xbox-Spieler haben sich früher am liebsten an die Mehrspieler-Fersen der *Halo*-Spartaner geheftet, Raumschiff-Romantiker mit MMO-Ambitionen setzen auf *Eve Online*. Wer dagegen Indie-Titel schätzt, der wird mit seinen Kumpels in *Minecraft* kreativ oder



Befriedigendes, weil frustiges Erlebnis für Singleplayer-Masochisten: Das PS4-exklusive *Bloodborne*.

kämpft in *DayZ* gegen die untote Beißer-Meute (und einen Haufen anderer Spieler). Und Action-Rollenspieler klicken inzwischen in *Diablo 3* an der Seite von ein bis drei Mitstreitern die Monster-Meute platt.

**Steigendes Einspielergebnis bei sinkender Investition**

Klar, auch andere Multiplayer-Titel funktionieren. Zumindest halbwegs. Aber das von den Herstellern angepeilte Blockbuster-Volumen erreichen sie selten. Der Bedarf an Mehrspieler-Großkalibern ist offenbar gedeckt.

Als der Multiplayer-Boom vor knapp zehn Jahren so richtig schön in Fahrt kommt, sieht hier fast jeder Publisher die Chance, seine Kundschaft auf lange Sicht an eine Marke zu binden. Der Vorteil von Mehrspieler-Titeln ist nämlich ihre – zumindest erhoffte – Unvergänglichkeit: Wo bei klassischen Singleplayer-Blockbustern die harte Verkaufszeit nach einigen Wochen vorbei ist, da halten sich Online-Rollenspiele, Mehrspieler-Shooter, MOBAs und Co. mit konstanter Hartnäckigkeit: Die Spieler kommen regelmäßig zurück, um Zeit und idealerweise auch Geld in die Marke zu investieren. In Form von Abonnements oder Ingame-Käufen. Ausrüstung, neue Charaktere, Spiel-Beschleuniger – all das kostet heute wie selbstverständlich Geld.

Und hiermit sind wir auch schon beim nächsten Problem: Weil die Produktion eines Spiels immer aufwendiger und teurer wird, wurden zunehmend Elemente aus der Welt der Free-2Play-Spiele importiert. An die Stelle von Abonnements ist bei Online-Rollenspielen immer häufiger die Content-seitige Peu-à-peu-Zahlung getreten. Vor allem Investoren wie Venture-Capital-Geber sind große Freunde dieses Konzepts und seines „skalierbaren Effekts“. Auf gut Deutsch: Sie schätzen Spiele, die weit über den Zeitpunkt der Veröffentlichung hinaus Geld einspielen und dabei kaum noch Kosten generieren. Steigendes Einspielergebnis bei sinkender Investition. Nicht zuletzt deshalb sind eine ganze Weile so viele Multiplayer-Games entstanden: Hierfür haben die Geldgeber einfach besonders heftig mit dem Scheckbuch gewedelt.

**Mit dem Shop ins Haus fallen**

Auf Multiplayer-Titel lässt sich dieses Konzept besonders leicht anwenden, auf kampagnenfixierte Spiele dagegen weniger. Und unbeliebt ist so ein Shop bei den Singleplayer-Liebhabern obendrein.

Ubisoft zum Beispiel hat bereits bei *Assassin's Creed 4: Black Flag* mit dem Bezahlmodell der Browser-, Mobile- und kostenlosen Client-Spiele herumexperimentiert: Für Schätze und andere Entdeckungen bezahlen, anstatt sie mühsam erspielen? Beim Abenteuer von Assassinen-Pirat Edward Kenway kein Problem! Das ist vielleicht nicht ganz so glorreich wie das harte Erarbeiten, aber dafür schont es das Zeit-Budget.

Zumindest in der Theorie. Die Praxis dagegen hat gezeigt, dass auch vielbeschäftigte Familienväter und Spieler mit zeitintensivem Job nur wenig dafür übrig haben, wenn man ihnen das Abenteuer gegen Stück-für-Stück-Bezahlung vorkaut. Oder mit aufdringlichen Online-Features zerschießt. Ach ja, und diese Praxis (oder vielmehr das „Praxis-Experiment“) heißt *Assassin's Creed: Unity*. Hier wurde der arme Meuchel-Franzose derart mit App-Features und Bezahloptionen traktiert, dass ihm die Französische Revolution schnell zum Hals raushing. Zu gerne hätte er sich schmollend in einer Ecke verkrochen – hätte ihn dort nicht bereits der nächste Assassine mit Multiplayer-Einladung erwartet. Hilfe!




*Assassin's Creed* bald wieder ohne Online- und Mehrspieler-Schnickschnack: *AC: Syndicate*.

**Keine böse Absicht**

Trotzdem tischt ein Hersteller wie Ubisoft seinen Kunden nicht aus bloßer Folterlust derartige Features auf. Dass man seit *Watch Dogs* aggressiv mit Online-Optionen und Multiplayer-Extras hausieren geht, das hat seinen Grund in der allmählichen Konzern-Umstellung: der Umstellung des klassischen „Games as a product“- auf den moderneren und hipperen „Games as a service“-Gedanken.

Im Interview erklärt uns Ubisofts Chris Early, Vice President of Digital Publishing, was dahinter steckt: „Diese Maßnahmen sind notwendig, damit unsere Spiele langfristig interessant bleiben“, so der Manager. „Je mehr sich die Spieler mit unseren Inhalten auseinandersetzen und Spielzeit in ihre Lieblingsmarken investieren, desto profitabler werden diese Spiele. Als Beispiel seien hierfür die Companion-Apps genannt. Sie bieten zusätzlichen Inhalt, der es den Fans ermöglicht, ihr Spielerlebnis auch außerhalb der Wohnzimmer fortzuführen – und das völlig kostenfrei! Sie stellen eine Art dar, das Spielerlebnis weiter auszudehnen und verschaffen den Spielern noch mehr Wahlmöglichkeiten.“

Games as a service schließlich bedeute für Ubisoft, führt Early weiter aus, dass Spiele nach ihrem Erscheinungstermin weiter gepflegt und aktualisiert werden. Dies geschehe beispielsweise durch neue Inhalte in Form eines DLCs (gratis oder gegen Entgelt)



Zeigt, was in der PS4 steckt, ist aber leider viel zu kurz und spielerisch eingeschränkt: *The Order: 1886* ist am aktuellen Singleplayer-Trend vorbei entwickelt.



Schönes Szenario, echt tolle Story, dumme Online-Features: *Assassin's Creed: Unity* sorgte bei der Community für Ärger.

und andere Boni, Community-Events und zusätzliche Möglichkeiten für die Spieler, mit dem Titel und den Ubisoft-Teams zu interagieren. „Unsere Spieler haben bestätigt, dass sie dadurch noch mehr Freude am Spiel haben. Außerdem bleiben sie so auch zwischen zwei Hauptveröffentlichungen mit dem Spieluniversum verbunden. Aber dies ist eine komplett freie Entscheidung der Spieler. Indem wir optionale Zusatzinhalte oder Aktivitäten einbinden und Spiele nicht am Erscheinungstag ‚abhaken' und in Vergessenheit geraten lassen, geben wir den Kunden mehr Macht."

Zugegeben: Das klingt soweit stimmig. Spieleentwicklung wird schließlich seit Jahren immer aufwendiger und teurer. Entstand ein Blockbuster-Titel während der PS2-Ära noch binnen eines Jahres, so verdoppelten sich Entwicklungszeit und Budget während der Zeit von Xbox 360 und PS3. Heute kostet ein Titel vom *Unity*-Kaliber schon 150 Millionen Dollar und mehr, die durchschnittliche Entwicklungszeit liegt bei drei Jahren. Darum sind die Release-Listen seit Markteinführung der neuen Konsolen PS4 und Xbox One auch so verdächtig leer. Und dass sie jemals wieder so voll sein werden wie zur Zeit der Vorgänger-Modelle, das darf bezweifelt werden. Der Trend geht dahin, die Ressourcen auf einige wenige Titel zu bündeln. Titel, denen man dann durch die von Early beschriebenen Maßnahmen ein extralanges Leben beschert.

**Langes Leben, wenig Spaß**

Dass diese Taktik bisher aber nur bedingt von Erfolg gekrönt ist, das belegen aktuelle Verkaufszahlen: So stehen bisher rund sechs Millionen verkauften *Unity*-Einheiten über 14 Millionen verkaufte Exemplare des Vorgängers *Black Flag* gegenüber. Der extreme Unterschied liegt nicht zuletzt darin begründet, dass *Unity* auf die auslaufende Gerätegeneration verzichten musste, doch gerade die schwächeren Verkaufszahlen auf dem PC (0,4 gegenüber 0,6 Millionen Exemplaren bei *AC 4*) können sehr wohl auf das Konto des massiven Shitstorms gehen, dem sich der Titel ausgesetzt sah. Auch Ubisoft hat seine Lehre daraus gezogen: *Assassin's Creed: Syndicate* kommt ohne Multiplayer-Modus und aufdringliches Online-Gedöns. Die Wohnzimmer-Spieler haben gesprochen. Dass gerade die Konsolen von einer vergleichsweise konservativen Spielerschaft dominiert werden, das zeigt die Zielgruppen-Gliederung von Hardware-Herstellern wie Sony: Hier stehen die sogenannten Entrepreneure und Escaper mehr denn je im Fokus der Aufmerksamkeit – also solche Spieler, die ihre komplette Freizeitgestaltung rund um das Hobby Spiele herum aufbauen. Und denen es in erster Linie darum geht, der echten Welt für ein paar Stunden pro Tag zu entkommen. Sie sind Multiplayer-Erlebnissen zwar nicht gänzlich abgeneigt – aber vor allem geht es ihnen darum, eine fremde Welt zu erkunden, in eine andere Realität einzutauchen.

Und damit ist keine Realität gemeint, die wie bei einem MMO in erster Linie als eine Art „Social Hub" fungiert – denn die Kommunikation mit anderen Spielern reißt uns wieder aus der Illusion heraus. Solange wir dazu gezwungen sind, über umständliche Technologien wie Tastatur oder Headset mit den anderen zu kommunizieren, wird das Multiplayer-Spiel immer mehr virtueller Stammtisch sein als der gemeinschaftliche Streifzug durch eine parallele Existenzebene. Entrepreneure und Escaper wollen die totale Immersion, sie wollen ohne jeden Kompromiss in die andere Welt hineingesaugt werden. Dass die Herausforderung dabei nicht besonders groß sein muss, das zeigen die überraschend niedrigen Verkaufszahlen des PS4-exklusiven *Bloodborne*: Das hat trotz einer Metacritic-Wertung von 92 Punkten und nahezu universeller Zustimmung von Kritiker- beziehungsweise Kundenseite bisher nicht mal die Millionengrenze knacken können. Ähnlich schlecht steht das ebenfalls PS4-exklusive *The Order: 1886* da, das den meisten zu geradlinig, kurz und einfach war: Es hat sich mit 0,8 Millionen Exemplaren noch seltener verkauft als *Bloodborne* (0,9 Mio.).

**Potenter Hexenmeister**

Der neue *Witcher* aus der polnischen Rollenspiel-Schmiede CD Projekt RED muss seine Verkaufs-Potenz ebenfalls erst noch unter Beweis stellen. Immerhin hat er in Deutschland und England für mehrere Wochen systemüber-


Zum Mitnehmen: Activisions *Skylanders*-Figuren können für Mehrspielerduelle im Rucksack verstaut werden. Ansonsten: Singleplayer!

greifend die Verkaufscharts angeführt – ein wichtiger Erfolgs-Indikator. Er zeigt wie kaum ein anderes Rollenspiel der letzten Jahre, was die für den Konsolen-Verkauf so wichtigen Entrepreneure und Escaper wollen: eine offene Spielwelt, in der sie sich verlieren können.

Das sind Erkenntnisse, die Konsolenhersteller und Drittanbieter künftig in ihr Programm einkalkulieren müssen, denn das klassische Blockbuster- und Triple-A-Modell lebt vor allem von diesen Zielgruppen. Von den Spielern, die sich (ganz gleich ob digital oder physisch) brav ein Singleplayer-Game nach dem anderen kaufen. „Casualisten" und Hardcore-Multiplayer tummeln sich auf den Mobile-Gerätschaften und PC, die Mehrzahl der für den klassischen Games-Markt relevanten Kunden dagegen auf den Konsolen. Auch die letzten verbliebenen PC-Inseln wie Deutschland müssen sich zwangsläufig dieser Marktrealität beugen: Weil die Verkaufszahlen der Konsolen-Versionen die der PC-Fassung selbst bei ausgesprochenen PC-Marken um ein Vielfaches übertreffen, bleibt ihnen gar nichts anderes übrig. Der Konsolenmarkt macht die Regeln – so bitter das klingt.

So hat selbst ein *Battlefield 4* über elf Millionen seiner insgesamt 12,39 Millionen Exemplare auf Konsole verkauft. Und Bethesdas *Skyrim* schließlich konnte von seinen phänomenalen 18,21 Mio. Verkäufen mit gerade mal 3,7 Millionen Stück nur vergleichsweise wenig PC-Absätze verbuchen. 6,11 Millionen Stück entfielen auf die PS3, 8,4 Millionen auf Xbox 360. Und *Skyrim* gilt schließlich als Wegbereiter einer neuen Form von Open-World-RPG beziehungsweise Singleplayer-Spiel. So meint Biowares Mark Darrah in einem Interview mit gamesIndustry.biz: „Wir sehen uns auf einmal 15 Millionen Kunden gegenüber, die mit *Skyrim* ihr erstes Rollenspiel überhaupt gespielt haben. Sie haben völlig andere Anforderungen an Elemente wie Storytelling und Erforschung. Ich denke, dass sich mit der Hardware vor allem die Art und Weise verändert hat, auf die wir Spielwelten erkunden." Dann verweist er darauf, wie sich mit jeder Konsolengeneration bisher auch die dominanten Spielegenres verschoben haben: Von Rollenspielen und Adventures auf der PSone hin zu Rennspielen und Beat 'em Ups auf der Generation PS2. Danach kam die Ära des Ego-Shooters auf Xbox 360 beziehungsweise PS3. Aber bereits hier hat sich ein zunehmender Trend in Richtung Open World abgezeichnet – ein Trend, der auf der Next-Gen mit einem Titel wie *The Witcher 3: Wild Hunt* seinen endgültigen Durchbruch verbuchen könnte. Kurzum: Das Wohnzimmer hat am Ende doch noch gewonnen. ❑

Kein Mehrspieler-Modus: *Wolfenstein: The Old Blood* bietet eine coole, ausgefeilte Einzelspieler-Kampagne.



Hiermit fing alles an: *Ultima Online* war das erste im Mainstream erfolgreiche MMORPG.



Bethesdas Antwort auf den *Skyrim*-Erfolg: ausgerechnet das Online-Rollenspiel *The Elder Scrolls Online*.



Solo, please: Die großen Triple-A-Ankündigungen der nächsten Zeit sind Einzelspieler-Hits wie *Mass Effect 4*.

# Vor 10 Jahren

# Juni 2005

**Von:** Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben

▶ In unserer E3-Ausgabe vor zehn Jahren sorgte vor allem die Ankündigung des auferstandenen Shooters *Prey* für reichlich Vorfreude.




▲ Nach sieben Jahren Funkstille durften wir uns auf einen ungewöhnlichen Shooter freuen.

## Auferstanden!

### *Von Indianern und Aliens*

Schon 1997 kündigte das amerikanische Entwicklerstudio 3D Realms seinen Shooter *Prey* für das Folgejahr an. Daraus wurde nix, das Projekt wurde erst mal auf Eis gelegt. Sieben Jahre später, auf der E3 2005, gab es ein hoffnungsvolles Lebenszeichen durch das Studio Human Head, das inzwischen an *Prey* werkelte. Die Freude war groß und wir besorgten uns von den Entwicklern erste handfeste Infos und Bilder. Schon die Hauptfigur, der Cherokee-Indianer Tommy, war eine Marke für sich und verfügte über coole Features, etwa den Death-Walk: Bevor die Figur den Heldentod starb, gelangte man in eine Art Geisterebene, in der man Kreaturen bekämpfte, um seine Seele zu retten. Auch die übrigen Shooter-Zutaten von *Prey* hörten sich großartig an. Eine spannende Liebesgeschichte, fiese Aliens und ein ungewöhnlicher Leveldesign. Frei platzierbare Portale sollten dem Spieler völlig neue Wege ermöglichen, man konnte an Decken laufen und sah die Levels auf dem Kopf stehend. Obendrein war ein Schleichmodus vorgesehen, ebenso wie Kreaturen, die man als Waffe nutzen sollte. Die Entwickler setzten sich zum Ziel, einen in allen Belangen ungewöhnlichen Shooter zu machen. Als Release nannte man schlicht und einfach: „when it's done“.

## Arzttermin

### *Gestatten, Dr. Mason!*

Vom Entwicklerstudio Digital Extremes waren wir dank der *Unreal*-Spiele mit fantastischen Shootern verwöhnt. Doch dann kam *Pariah* mit seinem absolut unglaubwürdigen Haupthelden Dr. Mason um die Ecke. Zwar bot der Ego-Shooter schicke Innen- und Außenlevels, Fahrzeuge und reichlich Action – doch die hanebüchene Story ohne konkretes Feindbild sorgte für Verwirrung. Obendrein konnte man sich mit der Hauptfigur einfach nicht anfreunden, dessen blöde Sprüche nervten uns genauso wie die uns im Spiel zur Seite stehende Möchtegernheldin Karina. So schön die Levels auch aussahen, spielerisch wirkten sie gähnend in die Länge gestreckt. Tester Dirk Gooding fasst es in seinem Fazit treffend zusammen: „Noch nachhaltig von *Far Cry* und *Half-Life 2* beeindruckt, habe ich mich ziemlich apathisch durch *Pariah* geballert. Nichts hat mich in diesem schablonenartigen Ego-Shooter staunend innehalten lassen.“ Eine Besonderheit im Spiel stellten die Waffen dar. Diese boten nicht die im Genre üblichen alternativen Feuermodi, sondern ließen sich mit Energiekernen aufwerten. Mit diesen leicht zu findenden Objekten konnte man seinen Schießprügel bis zu dreimal aufwerten, was sich als spaßige Sache herausstellte. Schlussendlich konnte man mit *Pariah* zwar rund zehn Stunden lang ballern, doch blieb das ein höchst gewöhnliches Spielerlebnis ohne Nachhall und ohne jeglichen Wiederspielwert.

▶ Massig Gegner, öde Story: Der Ego-Shooter der *Unreal*-Macher gehört nicht zu deren Glanzleistungen.



# Konkurrenz für WoW

## Guild Wars bringt Schwung ins MMORPG-Genre!

Klasse Grafik, fantastische Spielwelt, coole PvP-Arenen und ein ausgefeiltes Klassensystem gehörten zu den Stärken des Online-Rollenspiels von ArenaNet, das so manchen *WoW*-Spieler neidisch machte. Doch wenn es einen Satz im Chat von *Guild Wars* gab, der uns am meisten im Gedächtnis geblieben ist, dann lautet er: „Moment, ich muss erst noch umskillen!" – *Guild Wars* war so designt, dass man nur in den Städten und nicht in den Questgebieten seine acht aktiv nutzbaren Fähigkeiten wechseln konnte. Daher war es immens wichtig, sich in der jeweiligen Gruppen- und Klassenzusammenstellung gut abzustimmen, bevor man sich ins Abenteuer stürzte. Da es pro Klasse aber 150 Fertigkeiten zur Wahl gab, konnte das „Moment, ich muss noch umskillen!" schon mal in ein abendfüllendes Programm ausarten. Trotz dieses etwas schräg anmutenden Designpatzers überzeugte das MMORPG auf ganzer Linie.

Guild Wars

Wenn die Abonnentenzahlen von World of Warcraft sinken und nur noch wenige Diablo 2 spielen, dann wird es heißen: „Die Guild war's!"




# Leserurteil

## Sneak Peek mit Codename: Panzers 2




Für Wüstenfüchse, Strategie- und Panzerliebhaber bahnte sich mit unserer Sneak Peek zu *Codename: Panzers Phase 2* ein großartiges Spiel an. Viereinhalb Stunden lang konnten sich die fünf Teilnehmer in den spannend gestrickten Gefechten mit detailliert dargestellten Panzereinheiten des Zweiten Weltkriegs austoben. Besonders das Afrika-Setting fand dabei großen Anklang. Aber auch die Schauplätze Italien und Balkan überzeugten die Spieler. Entwickler Stormregion und Hersteller CDV dürften damals über das abschließende Leserurteil mehr als zufrieden gewesen sein. In den fünf Testkategorien Grafik, Gameplay, Levelkarten, KI und Story erfüllte beziehungsweise übertraf das Panzerspektakel die Erwartungen. Lediglich an der etwas unglücklichen Kameraführung in Sachen Zoom sprachen sich die Leser einhellig für Verbesserung aus.

# Vive la France!

## *Auf den Spuren Napoleons mit Imperial Glory*

Lange bevor Creative Assembly uns in *Total War: Empire* und in der *Napoleon*-Erweiterung fette Seeschlachten und Eroberungsfeldzüge der napoleonischen Ära bescherte, konnten wir genau das schon in *Imperial Glory* von Eidos erleben. Entwicklerteam Pyro Studios mixte dabei frech Brettspielcharme à la *Risiko*, Rundenstrategie der Marke *Civilization* und Massenschlachten eines *Total War* – und das alles andere als schlecht. Zwar bot *Imperial Glory* in technischer Hinsicht nur biedere Optik, punktete aber mit spannendem Gameplay.

▼ Preußen, Österreich, Frankreich, Russland oder Großbritannien – wer macht das Rennen?



**Studionote:** Gut
**Publisher:** Eidos
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** 1/4/4
**USK-Alterseinstufung:** Ab 12 Jahren

**HARDWAREANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- \+ Abwechslungsreiche, motivierende Verwaltung
- \+ Taktisch interessante Echtzeit-Kämpfe
- \+ Akkurat nachgebildete historische Schlachten
- – Leichte Balancing-Probleme in der Kampagne
- – Langweilige Optik im Runden-Modus

| PC-GAMES-TESTURTEIL | | |
|---|---|---|
| EINZELSPIELER | Grafik | Gut (80) |
| 83 | Sound | Gut (85) |
| | Steuerung | Gut (81) |
| | Mehrspieler | Noch keine Wertung |



▲ Schauspieler Arnold Vosloo (*Die Mumie*) war die Vorlage für den Helden.

# Tropentrip

## *Boiling Point hatte gute Ideen …*

… aber im Test mit etlichen Macken zu kämpfen. Die Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel und Ego-Shooter ließ euch in einer riesigen Dschungellandschaft völlig freie Hand, um mit eurer Figur Saul Myers dessen entführte Tochter zu suchen. Wie in einer modernen Sandbox lag es an euch, sich mit den verschiedenen Fraktionen im Spiel auseinanderzusetzen, Missionen zu erfüllen, Waffen zu kaufen oder simple Bus-Aufträge zu erfüllen.

**Studionote:** -
**Publisher:** Atari
**Sprache (Handbuch):** Englisch (deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** -/-/-
**USK-Alterseinstufung:** Ab 16 Jahren

**HARDWAREANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- \+ Riesige, lebendige Spielwelt
- \+ Viele Fahrzeuge
- \+ Enorme Handlungsfreiheit
- – Mangelhafte KI
- – Bugs und Logikfehler

| PC-GAMES-TESTURTEIL | | |
|---|---|---|
| EINZELSPIELER | Grafik | Befriedigend (75) |
| 73 | Sound | Befriedigend (70) |
| | Steuerung | Befriedigend (79) |
| | Mehrspieler | - (-) |

# Final Fantasy XIV: Zehn Dinge, die zum Start von Heavensward wichtig sind

Ihr seid nicht fit für *Heavensward*? Kein Problem, die folgenden zehn Dinge solltet ihr passend zum Start der ersten Erweiterung für *FF XIV* erledigen. **Von:** Karsten Scholz/Maria Beyer-Fistrich

## SPIELT DIE HAUPTGESCHICHTE DURCH

Wenn es eine Sache gibt, die ihr um jeden Preis zur Veröffentlichung von *Heavensward* meistern solltet, dann ist es die Hauptgeschichte von *FF XIV*! Und zwar nicht nur, weil das Finale spannend erzählt ist und es die Ereignisse der Erweiterung einleitet, sondern auch, weil ihr den Auftrag „Nach dem Fall" zwingend beendet haben müsst, um *Heavensward* spielen zu dürfen. Steht ihr noch am Anfang eurer Heldenkarriere, könnt ihr euch den Kauf der Erweiterung fürs Erste sparen.

Andere Quest-Reihen wie die Kristallturm-Chroniken oder die Verschlungenen Schatten von Bahamut könnt ihr dagegen guten Gewissens ignorieren – zumindest wenn ihr nur die Pflichtvoraussetzungen für die Erweiterung erfüllen wollt. Aus spielerischer Sicht macht es durchaus Sinn, in den nächsten Wochen noch den einen oder anderen Gruppenkampf zu meistern, eine bessere Vorbereitung auf die Bosse in *Heavensward* findet ihr nirgends. Zudem erhaltet ihr mit etwas Glück noch das eine oder andere Rüstungsteil, das euch die Level-Phase bis Stufe 60 erleichtern wird. ❏


Per Duty Finder finden sich Gruppenmitglieder, um durch die knackigen Storymissionen zu spielen.

## WECHSELT IN DEN SPAR-MODUS

Vermeidet in den ersten Wochen unnötige Gil-Ausgaben. Es lohnt sich zum Beispiel nicht, ein Vermögen in Stufe-50-Rüstungsteile zu investieren. Selbst wenn euer Objekt der Begierde aktuell zum heißesten Scheiß in Eorzea gehört, ist das Teil in ein paar Wochen nicht mal einen Pfifferling wert. Seid ihr aktuell sogar knapp bei Kasse, dann seht zu, dass ihr euch zumindest ein paar Einnahmen für euer virtuelles Konto erspielt. So eine neue Erweiterung geht in den ersten Tagen erfahrungsgemäß ganz schön ins Geld. Das ständige Teleportieren schröpft euren Gilbeutel genauso wie Reparaturen, Buff-Nahrungsmittel oder Tränke. Bleibt aber auch in den ersten Tagen der Erweiterung diszipliniert und haut nicht euer gesamtes Vermögen für überteuerte Waren heraus. Sicherlich wollt ihr zeitnah eure Handwerke auf Stufe 60 bringen, doch wenn ihr die dafür notwendigen Rohstoffe um den Release herum im Auktionshaus kauft, seid ihr schnell bettelarm. Wartet lieber, bis sich die Preise auf dem Marktplatz beruhigt haben. ❏


Verzichtet kurz vor der Erweiterung auf unnötige Gil-Ausgaben wie diese Kunsthandwerker-Schürze.

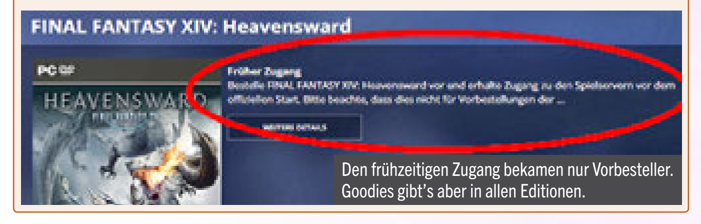
## CHECKT EURE HARDWARE

Entwickler Square verbesserte mit Heavensward das Grafikgerüst von *FF XIV*. Wer einen ordentlichen Rechner besitzt, freut sich bereits jetzt darüber, dass das optisch eh schon sehr beeindruckende Eorzea noch hübscher aussehen wird. Wenn ihr jedoch bereits beim Hauptspiel mit Performance-Problemen und Ruckeleinlagen zu kämpfen habt, fragt ihr euch vielleicht, ob die Erweiterung überhaupt auf eurer betagten Kiste laufen wird. Auf der offiziellen Seite von *Final Fantasy XIV* findet ihr ein Benchmark-Programm, das euch diese Frage beantwortet. ❏


Beim Benchmark seht ihr auf den ersten Blick, ob euer PC den neuen Direct-X11-Client packt.

## KAUFT HEAVENSWARD

Was auf den ersten Blick wie ein Fall für Mr. Offensichtlich klingt, ist uns zumindest ein paar erinnernde Worte wert. Uns geht es dabei nicht nur um den Kauf der Erweiterung und das damit einhergehende Freischalten sämtlicher neuen Inhalte, sondern auch um die Möglichkeit, noch neue virtuelle Goodies abzustauben. Für die Vorbesteller-Boni ist es jetzt allerdings zu spät. Kauft ihr eine normale Edition des Spiels, könnt ihr später aber immer noch auf eine Collector's Edition von *Heavensward* aufrüsten, um noch mehr Goodies abzugreifen. ❏



Den frühzeitigen Zugang bekamen nur Vorbesteller. Goodies gibt's aber in allen Editionen.

## BRINGT AUCH DIE HANDWERKE AUF STUFE 50

Was für Krieger und Magier gilt, macht auch bei Handwerkern und Sammlern Sinn. Je mehr Berufe ihr ab dem 23. Juni auf Stufe 60 levelt, desto unabhängiger seid ihr in *Heavensward* von den Erzeugnissen anderer Spieler. So spart ihr nicht nur eine Menge Gil – denkt an den Punkt „Wechselt in den Sparmodus" –, sondern steigert langfristig sogar eure Reichtümer, sobald ihr die hergestellten Waren zu Gil macht. Was sich aus unserer Sicht jedoch nicht lohnt, ist das komplette Auslernen eines Berufs. Und investiert nicht unzählige Stunden und Gil in die aktuell besten Rezepte, nur um diese zu besitzen. Die hergestellten Güter, so gut sie aktuell auch sein mögen, verlieren spätestens dann an Wert, wenn ihr Stufe 60 erreicht. ❏


Wann immer ihr Zeit habt, verbessert eure Handwerkskünste auf Stufe 60.

## MACHT EUCH FÜR DEN START EINEN PLAN

*Heavensward* brachte einen ganzen Batzen neue Inhalte nach Eorzea. So viele, dass einem die Fülle an Möglichkeiten nach dem ersten Einloggen durchaus überwältigen kann. Zuerst einen Au Ra erstellen oder gleich die neuen Jobs ausprobieren? Hach, die Jobs klingen schon spannend. Doch welchen zuerst? Maschinist? Dunkelritter? Astrologe? Oder doch lieber eine der liebgewonnenen alten Klassen auf Stufe 60 bringen?

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Überlegt euch daher am besten vor dem Start in die Erweiterung, womit ihr anfangen wollt. Bedenkt auch die zeitliche Abfolge, in der Entwickler Square die Gruppen-Herausforderungen nach der Veröffentlichung freischaltet: Die Alexander-Instanz soll zwei Wochen nach dem offiziellen Release zur Verfügung stehen, nach zwei weiteren Wochen folgen dann der Savage-Modus oder auch das taufrische Frontline-PvP-Gebiet. ❑



Der Zeitplan für Updates steht fest: Alle zwei Wochen kommen neue Inhalte.

## SUCHT EUCH EINE FREIE GESELLSCHAFT

Wenn ihr es bis jetzt noch nicht getan habt, dann nutzt die Gunst der Stunde, um euch in Eorzea einer Gemeinschaft anzuschließen. Wichtig ist nur, dass diese zu eurem Spielstil passt. Es bringt euch nichts, wenn ihr einer Feierabendgesellschaft beitretet, eigentlich aber einen Progress-Raid für die schwersten Herausforderungen im Spiel sucht.

Gut, dass wie immer zu einem Add-on-Release viele neue Gilden wie Pilze aus dem Boden schießen. Gleichzeitig suchen auch etablierte Freie Gesellschaften nach Nachwuchs. Da ist sicher für jeden Spielertyp etwas dabei.

Apropos: Tretet auch dann einer Freien Gesellschaft bei, wenn ihr eigentlich eher ein Einzelgänger seid! Die Kampagne von *Heavensward* wirft euch wie gewohnt wieder in diverse Gruppenherausforderungen. An der Seite von Gildenkollegen sind die wahrscheinlich schneller gemeistert. Zudem profitiert ihr zum Start eines Add-ons ungemein von der Schwarmintelligenz eurer Gesellschaft, weil eure Mitstreiter ihre *Heavensward*-Erfahrungen nur zu gerne im Chat teilen werden. ❑


Wenn ihr einer aktiven Freien Gesellschaft angehört, könnt ihr euch die mühsame Gruppensuche oft sparen.

## LEVELT WEITERE KLASSEN AUF STUFE 60

Konzentriert euch zuerst auf die Krieger- und Magierklassen, die Handwerker und Sammler sind weniger wichtig und können später gelevelt werden. Es gibt zwei gute Gründe, warum ihr mit eurem Haupthelden möglichst viele Spielweisen auf Stufe 60 bringen solltet.

**1)** Durch das Leveln von mehreren Klassen schaltet ihr für euer Alter Ego Fähigkeiten frei, die ihr auch klassenübergreifend nutzen dürft. Wenn ihr euch bereits vor der Erweiterung alle wichtigen „Cross-Skills" erspielt habt, müsst ihr euch damit nicht mehr in Heavensward befassen.

**2)** Die Voraussetzungen, die ihr für die drei neuen Jobs Dunkelritter, Astrologe und Maschinist erfüllen müsst, sind einfach: Levelt eine Klasse auf 50 und spielt die Geschichte durch. Eine extra Basisklasse wird es für die neuen Spezialisierungen zwar nicht geben, wenn ihr aber sowieso schon dabei seid, levelt doch alle Kampfklassen auf Stufe 30 – dann profitiert ihr zusätzlich von weiteren Fähigkeiten, die für die neuen Jobs zur Verfügung stehen. ❑


Der Alexander-Raid wird nur Spielern mit Maximalstufe offenstehen. Haltet euch ran!

## NEHMT EUCH KEINEN URLAUB

Wir haben schon einige MMORPG-Veröffentlichungen mitgemacht und wenn wir eines gelernt haben, dann das: Never play on patchday (Spielt niemals am Patch-Tag). Natürlich passiert es ab und an, dass die Server butterweich laufen und es keine Probleme gibt. Mindestens genauso oft kommt es jedoch vor, dass die Server nicht erreichbar sind, ihr im Sekundentakt rausfliegt oder ihr aufgrund der Masse an Spielern nur eine Ruckelorgie nach der nächsten erlebt.

Wenn ihr euch dann noch extra für den Zeitraum nach Release Urlaub genommen habt, um möglichst viel spielen zu können, ist der Ärger groß. Wartet lieber noch ein paar Tage, bis sich der erste Ansturm gelegt hat und absehbar ist, wie geschmeidig die Server von *Heavensward* im Live-Betrieb tatsächlich laufen. Auch wenn ihr dann „nur" einen Kurzurlaub oder ein langes Wochenende einlegt, habt ihr zumindest die Sicherheit, dass ihr die freien Tage nicht umsonst genommen habt und *Heavensward* euch stabil empfängt. ❑



Beim Headstart von *FF XIV: A Realm Reborn* hatten wir eine Zeitlang mit Server-Problemen zu kämpfen.

## LEGT EINE PAUSE EIN

Aus eigener Erfahrung wissen wir nur zu gut, wie viel Spielzeit in ein Online-Rollenspiel fließt, wenn die neuen Inhalte einer ganzen Erweiterung auf die Server gespielt werden. Daher werden zumindest wir in den Wochen nach der Veröffentlichung von *Heavensward* immer wieder kleine Pausen einlegen und nur noch sehr sporadisch Eorzea besuchen.

Wenn ihr unserem Beispiel folgt, müsst ihr nicht zwingend an die frische Luft gehen (auch wenn man munkelt, dass das keineswegs schädlich ist). Ein gutes Buch ist nie verkehrt, der Autor dieser Zeilen holt gerade etwa *Metro 2033* nach. Oder ihr zockt einfach mal was anderes als *FF XIV*, uns begeistert gerade zum Beispiel das neue *Witcher*-Abenteuer. Ihr könnt uns glauben: Mit aufgeladenem Akku und etwas Abstand könnt ihr die Neuerungen von *Heavensward* noch einmal eine ganze Ecke mehr genießen. ❑


Wenn ihr keine Pause von Eorzea braucht, dann macht mal was Entspanntes wie Angeln!

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Als ich die Kolumne der letzten Ausgabe schrieb, in der es um den Verfall der Rechtschreibung dank moderner Medien ging, dachte ich noch, ich hätte eine kleine depressive Phase.“

Das war falsch! So klein war die nämlich gar nicht und sie ging ja auch noch weiter. Wenn man sich nämlich schon fragt, ob nicht SMS, E-Mail und Co. dafür verantwortlich gemacht werden können, dass man kaum noch korrekte, ganze, deutsche Sätze zu lesen bekommt, sondern Subjekt, Prädikat und Objekt denselben Weg wie der Genitiv gehen und aussterben, sollte man die Segnungen des Informationszeitalters nicht generell etwas mehr hinterfragen? Ich sehe an dieser Stelle jetzt vor meinem geistigen Auge viele ratlose Blicke meiner Leser. Die einen sind ratlos, weil sie den – sogar für mich ungewöhnlich langen – Schachtelsatz nicht verstanden haben, die anderen wissen nicht, worauf ich eigentlich hinauswill. Letzteres kann ich erklären.
Nahezu alle haben mittlerweile zu Hause und auch unterwegs Internet. Dennoch verfügt eine nicht unbedeutende Gruppe noch nicht über das Wissen, wozu Google eigentlich gut ist – von Wikipedia ganz zu schweigen. Ein anderes Beispiel sind diese sogenannten Singlebörsen. Alle sechs Sekunden verliebt sich angeblich jemand über „Eliteship“ oder „ParPartner“ aber trotzdem gibt es in meinem Bekanntenkreis mehr Singles als früher, wo man ein richtiges Leben hatte und auf die Pirsch ging. Aber es geht ja noch weiter!
Ob wir ein Auto kaufen oder nur mieten wollen, einen Flug oder einen ganzen Urlaub zu buchen gedenken, Telefon, Internet und Strom billiger haben möchten, für all das finden wir reichlich Informationen im Web, wobei das Wort „reichlich“ eindeutig eine Untertreibung ist. Wir werden informiert bis zum Abwinken – bis wir buchstäblich den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen. Aber keine Panik, auch hier hilft das Internet. Es gibt ja auch unzählige Vergleichsportale, die uns aus der Fülle an Angeboten das vermeintlich beste heraussuchen. Eine ganze Zeit lang hielt ich es für einen gelungenen Scherz, wenn ich anmerkte, dass man eigentlich ein Vergleichsportal für Vergleichsportale bräuchte. Das Kichern blieb mir im Hals stecken, als ich während einer Werbepause erfuhr, dass es das tatsächlich gibt – und nicht nur einmal! Ist es dann nicht bald Zeit für ein Vergleichsportal, welches Vergleichsportale für Vergleichsportale vergleicht? Falls mir auch diese Idee geklaut werden sollte, erwarte ich zumindest einen Präsentkorb!
Aber wieder zurück zum ursprünglichen Thema, falls sich noch jemand daran erinnern kann. Mit all diesen Möglichkeiten müsste ich ja Geld sparen können ohne Ende. In der Realität habe ich jedoch immer weniger Geld im Säckel, weil ich Plunder kaufe, den ich eigentlich nicht brauche, nur weil ich ihn konkurrenzlos günstig bekommen habe. Und nein, auch schöne, gebildete Frauen geben sich bei mir nach wie vor nicht die Klinke meiner Schlafzimmertüre in die Hand. Ich habe Freunde im dreistelligen Bereich in Facebook, aber nur ein einziger Freund hat mich im Krankenhaus besucht und der hatte gar kein Facebook.
Und was lernen wir daraus? Ja, Internet macht Spaß und ist nützlich, aber es löst nicht wirklich Probleme und bringt schon gar nicht Spareribs mit, wenn man sie dringend nötig hat.

## Login




*Mit meiner E-Mail Adresse und Passwort kann ich mich nicht Einloggen. Erwarte schnelle Hilfe.*
*Vetter*

Sie gehören offenbar auch zu der stetig wachsenden Gruppe von Personen, welchen der Internetzugang anhand der in E-Mails übermittelten Fakten berechnet wird. Insofern ist es natürlich einzusehen, dass Sie sich diesbezüglich zurückgehalten haben. Ich bin gerne bereit herauszufinden, wo Sie sich einloggen wollten. Da Ihre Adresse bei pcgames.de (erschien mir naheliegend) nicht gespeichert ist, ist dies eine willkommene Abwechslung in meinem eher eintönigen Alltag. Auch der schlichte Hinweis, dass Sie sich nicht einloggen können, lässt allerlei Raum für Vermutungen. Ich werde in mich gehen, mir eine gute Tasse Kaffee machen, ausgiebig über Ihr angedeutetes Problem sinnieren, den Flug der Vögel beobachten und danach noch im Kaffeesatz lesen. Leider wird dies vermutlich mit Ihrer forschen Forderung nach schneller (!) Hilfe kollidieren. Aber wenn Sie es schnell haben wollten, hätten Sie mir zumindest Ort und Grund (samt Fehlermeldung) nennen sollen.

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?**




Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

# Spamedy

„Sie haben Bedürfnis“

*Guten Tag*

*Benötigen Sie ein Darlehen? Von, wie viel Sie haben Bedürfnis und auf, wie viel Zeit Sie mich zu zählen diese Summe zurückzuzahlen? ich bin ein deutsches ich wohne hier in Allemangne In Warten Ihnen zu lesen, wenn Ihr Antrag immer von Aktualität ist Wollen Sie mich, der durch Mail kontaktiert wurde: Herzlich*

Solche Stilblüten können doch eigentlich nur zustande kommen, wenn man den Google-Übersetzer einen Text übersetzen lässt, welcher bereits vorher übersetzt wurde. Für viele Klicks dürfte diese E-Mail hierzulande ziemlich sicher nicht sorgen, aber für viel Gelächter. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

# CD Key

„Ich hoffe, Sie haben Verständnis“

*Sehr geehrtes PC Games Team,*

*der dem Anhang beigefügte CD Key ist laut Uplay ungültig. Ich denke, er wurde durch die einfache Einsehbarkeit von jemandem abkopiert. Ich bitte Sie, mir daher einen neuen Key zuzuschicken und diese vielleicht zukünftig digital auf der DVD zu hinterlegen. So wäre ein Diebstahl des Keys nur mit dem der kompletten DVD möglich. Ich hoffe, Sie haben Verständnis für meine Situation und gehen meiner Bitte nach.*

*Mit freundlichen Grüßen:*
*Henning Weiemann*

Hier muss ich den schwarzen Peter leider zurückgeben. Hätten Sie die Anleitung gelesen, wüssten Sie, dass der Key nicht direkt einzugeben ist, sondern auf unserer Seite umgewandelt werden muss. Natürlich ist dies auch kein absoluter Schutz vor Langfingern. Den Key auf der DVD zu hinterlegen wäre eine prima Möglichkeit, Missbrauch zu vermeiden, scheitert jedoch an schnöden finanziellen Überlegungen. Unsere DVDs werden im sogenannten Presswerk geklont, was bedeutet, dass alle diese DVDs identisch sind. Ihre Lösung würde ein individuelles Brennen jeder einzelnen DVD voraussetzen, was aber nicht finanzierbar wäre.

# Farcry




*können sie mei accont zum spiel farcry löschen wurde installiert aber mein pc wurde neu aufgesetzt und jetzt geht da cod nicht mehr bitte um kurze Nachricht!!! (pc) danke in vorhinein!!!!!*

*Stifi*

Kurze Nachricht? Und vi3ll-Nein, können wir nicht. Zu kurz? Okay – wir haben dieses Spiel als Vollversion veröffentlicht, haben deswegen aber noch lange keinen Zugang zu den Servern des Spiels. Wenn du es bei einem Versandhändler erworben hättest, würdest du auch den beauftragen, deinen Account zu löschen? Ich habe aber ein paar hilfreiche Ratschläge für dich. Wende dich in solchen Fällen an den Support des Herstellers. Erkundige dich, welche Satzzeichen es außer dem Ausrufezeichen noch gibt (du wirst überrascht sein!), und vielleicht fällt dir dabei ja auch noch die eine oder andere Eigenwilligkeit deiner Schreibweise auf.

# Zukunftsfragen

„da es meiner Mutter sehr wichtig ist“

*Hallo PC-Games-Team,*

*Erst einmal: Tolle Arbeit, die ihr jeden Monat wieder mit eurem Heft abliefert. Ich hätte allerdings eine Frage: In 1 1/2 Jahren habe ich (hoffentlich) mein Abitur und mir stellt sich nun die Frage, was ich danach machen soll. Daher wollte ich mich erkundigen, wie ihr so arbeitet, welche Bereiche es bei eurer Arbeit gibt, aber auch (da es meiner Mutter z.B. sehr wichtig ist) wie das Gehalt ist. Ich weiß, dass das eigentlich eine Frage ist, die man so nicht stellt/stellen sollte, und möchte daher auch keine Zahlen haben, aber mich würde interessieren, ob es so ist, dass man „gut“ davon leben kann oder auch eine Familie ernähren kann.*

*Ich danke euch für eure Zeit:*
*Jens Jäger*

Vielen Dank für dein Lob. Allerdings ist deine Frage nicht ganz so leicht zu beantworten, wie du es vielleicht gern hättest, zumal es ja auch nicht nur bei einer geblieben ist. Ich versuche mal aufzuklären. Wie wir arbeiten? Freudig, mit Elan und hochprofessionell in angenehmem Betriebsklima und fast immer im Sitzen. Die Sache mit den einzelnen Bereichen habe ich nicht so recht verstanden und ihre Beant-

**ROSSI SHOPPT** **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

## Jurassic Front Yard

Haben Sie als Kind auch davon geträumt, sich einen T-Rex in den Vorgarten zu stellen? Jetzt können Sie sich diesen Wunsch erfüllen. Natürlich nicht mit einem kindischen Modell im Maßstab 1:irgendwas, sondern in eindrucksvollen 1:1! Knapp neun Meter Länge und fast vier Meter Höhe sorgen dafür, dass Ihr Schmuckstück garantiert nicht übersehen wird. Zu haben ist der Raubsaurier in lebensecht oder als Skelett – je nach Vorliebe, wobei die „abgemagerte“ Version nicht preiswerter ist. Das spielt allerdings kaum eine Rolle, denn der Verkaufspreis wird eh schlimmere Wunden in Ihr Konto reißen als ein echter T-Rex, aber so etwas ist ja immerhin eine Anschaffung fürs Leben.

http://www.monsterzeug.de



Bildquelle: Monsterzeug



Bildquelle: Monsterzeug

wortung würde wohl hier den Rahmen sprengen. Mein Postfach steht dir aber für weitergehende Ausführungen offen. An dieser Stelle noch ein Gruß an deine Frau Mutter. Da jeder „gut" anders definiert, ist die Frage ob man „gut" davon leben kann, eigentlich nicht zu beantworten – und den philosophischen Aspekt, was unter einem guten Leben zu verstehen ist, lasse ich sogar ganz außer Acht. Ganz sicher wohnt keiner meiner Kollegen wie die Geissens und hat auch nicht so tolle Spielzeuge wie Roooobert. Beim Flaschensammeln oder in Suppenküchen wurde aber auch noch keiner von ihnen beobachtet.

# Lob

„Ich lese eure Zeitschriften"

*Hallo Herr Rainer Rosshirt (ok, ok, ist sicherlich ein Pseudonym),*

*danke für den Ersatzcode. Ich lese eure Zeitschriften schon unendlich lange, muss aber leider sagen, dass ich eure Zeitung weiterhin nur wegen deinen Leserbriefen, die, wie ich finde, an Witz, Ironie und vielem anderen nicht zu toppen sind, beziehe. Man merkt, dass du dir Gedanken beim Beantworten der Leserbriefe machst und einen Einsatz und Spaß an der Arbeit an den Tag legst, den ich mir gerne von meinen Angestellten wünschen würde.*

*Hochachtungsvoll:*
*Andreas Herzog*

Danke für das wortreiche Kompliment. Ich hoffe ja auch, dass man es meinen Seiten anmerkt, dass ich meinen Job wirklich gerne mache. Würde ich das nicht mit Freude tun, wäre ich vermutlich schon vor Jahren mit einem Seil am Fensterkreuz gestanden und hätte überlegt, wie man den Haken anbringen kann. Es ist auch etwas elementar Wichtiges, seinen Job zu mögen. Die Hälfte seines Lebens verbringt man in seinem Beruf und wer da etwas machen muss, das er nicht mag, ist wirklich gestraft. An dieser Stelle muss ich allerdings auch meinen Brötchengeber lobend erwähnen, der mir alle Freiheiten lässt und sich so gut wie gar nicht einmischt, was nicht unwesentlich zum Spaß an der eigenen Arbeit beiträgt. Wenn Sie meine Einstellung bei Ihren Mitarbeitern vermissen, könnte es vielleicht auch ein wenig an Ihnen selbst liegen?

# Keuzworträtsel

„Man muss mit der Zeit gehen"

*Hallo Rainer,*

*es kam hier ja schon öfter mal die Forderung nach einem Kreuzworträtsel in der PC Games. Entgegen deiner Vermutung würde ich mich sehr über ein „Game"-bezogenes Kreuzworträtsel freuen. Einziges Manko, was ich mir dabei vorstellen kann, ist die Tatsache, dass ein Sammler eurer Hefte ungern in dieses hineinschreiben wollen würde (sträube ich mich auch vor). Mein Vorschlag wäre, das Kreuzworträtsel einfach auf die Rückseite eurer weißen DVD-Hüllen (die Herausnehmbaren aus Papier) zu drucken, auch wenn ich mir fast sicher bin, dass du einen guten Einwand hast, warum dies nicht so gemacht werden kann. Aber wo ein Wille ist, ist bekanntlich auch ein Weg.*

*Liebe Grüße: Lucas Reinhard*

*PS: Hör nicht auf die ganzen Nasen, die sagen „dies und jenes gehört nicht in eine Spielezeitschrift". Man muss mit der Zeit gehen und auch wenn ich noch nie eines deiner Rezepte ausprobiert habe, finde ich ihr Vorhandensein trotzdem gut und richtig. Weiter so!*

Ich möchte dich auf den Leserbrief vor dem deinen verweisen. Ich mache meinen Job mit Freude – und Kreuzworträtsel sind eher nicht dazu geeignet, mich zu begeistern. Allerdings hätte ich es mir früher auch nicht träumen lassen, dass ich regelmäßig Kochrezepte in der PC Games veröffentliche – und dies sogar freiwillig und gerne. Ebenso überrascht bin ich, dass viele unserer Leser die Kochecke schätzen; wovon ich anfänglich alles andere als überzeugt war. Insofern gebe ich dir mit dem Kreuzworträtsel nach wie vor einen Korb, jedoch einen sehr viel kleineren als ich ihn dir noch vor zwei Jahren gegeben hätte, zumal die Idee von dir (mit der Rückseite der DVD-Hülle) gar nicht übel wäre.

# Diverses

„Wie würdest Du reagieren"

*Moin, moin.*

*Was ich eigentlich fragen wollte:*

*1. Hört das mit den technischen Neuerungen irgendwann mal auf? Sind die Spiele irgendwann so weit (und gut), dass man sich nicht dauernd neue Hardware kaufen muss? Kann die Grafik von heute überhaupt noch übertroffen werden?*

*2. Wieso bringt ihr eure Zeitschrift nicht nur als DVD oder App heraus? Das wäre viel billiger als sie zu drucken, oder?*

*3. Seid ihr in der Redaktion alles echte Franken oder gibt es bei Euch auch „Neigschmeggte", wie wir im Schwäbischen sagen?*

*4. Wie würdest Du reagieren, wenn Du in eine Verkehrskontrolle kommst und der Beamte, der zu*

## LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Daniel in Kapstadt,




Matthis auf Keramik,




und Laurenz auf Holz.

# Rossis Speisekammer

## Heute: Krustenbraten


Foto: Fotolia / © Marco 2811

### Wir brauchen:

- 1 kg Schweinebraten mit Schwarte
- 2 große Zwiebeln
- 1/2 Liter Malzbier
- 250 ml Fleischbrühe
- 2 EL Soßenbinder

Krustenbraten schmeckt auch Nichtbayern und ist dabei sehr einfach selbst zu machen.

Den Schweinebraten kaufen wir beim Metzger unseres Vertrauens, der uns auch gerne die Schwarte rautenförmig einschneidet. Zuhause schälen wir die Zwiebeln, schneiden sie in Spalten und heizen derweil auch schon den Ofen auf 200 Grad vor. Den Braten reiben wir mit Salz und Pfeffer ein und legen ihn (Schwarte natürlich nach oben) zusammen mit den Zwiebeln in einen Bräter. Wer so ein Ding nicht hat, kann zur Not auch eine geeignete Pfanne verwenden. Nun geben wir noch einen knappen halben Liter (380 ml für die, die alles ganz genau machen wollen) Malzbier und die Fleischbrühe dazu. Dann kommt alles in den Ofen. Nach ca. 30 Minuten sehen wir nach, wie es dem Braten geht, gießen evtl. etwas Bier und die Brühe nach (zu viel ist hierbei weniger schlimm als zu wenig) und löffeln immer wieder mal etwas Soße über den Braten. Nach 1,5 Stunden sollte unser Krustenbraten extrem lecker aussehen und auch so riechen. Wir nehmen jetzt das gute Stück aus dem Bräter und stellen es warm, weil wir uns noch fix um die Soße kümmern müssen. Mit einem Löffel schöpfen wir das Fett ab (nicht wegwerfen – ist ein prima Brotaufstrich!), streuen den Soßenbinder ein, lassen die Soße noch ein paar Minuten köcheln und würzen mit Salz und Pfeffer nach. Das war es dann auch schon.

Zum Krustenbraten passen hervorragend Semmelknödel in der Tasse. Das Rezept findet ihr in einer vorherigen Ausgabe oder bei uns im Forum -> Spielwiese -> Rossis Speisekammer.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

*allem Unglück auch ein PCG-Leser ist, Dir beim Anblick Deines Führerscheins (mit Foto und Geburtsdatum!) mit dem allerhämischsten Grinsen ins Gesicht blickt?*

*Lars*

1. Nein. Das wird nie und nimmer aufhören. Solange ein Spiel nicht alle (!) Aspekte der Realität darstellen kann, wird es immer Raum für Verbesserungen geben. Auch mit Hologrammen wird irgendwann einmal nicht Schluss sein. Und das ist gut so! Wenn du ehrlich bist und dir überlegst, wie Spiele noch vor zehn Jahren ausgesehen haben, wirst du mir recht geben.

2. Keine schlechte Idee. Bisher sind wir ja immer schnell an das Fassungsvermögen einer DVD gestoßen. Mit BD sähe das schon anders aus, ist eben teurer. App ist gut, aber eben auch nicht für alle. Da die meisten Leser noch etwas auf Papier wollen (auch Bücher werden noch gekauft! Ehrlich!!), werden wir auch weiterhin ein Magazin machen, in dem man blättern kann und nicht scrollen muss.

3. Seit langer Zeit fangen wir unsere Kollegen schon bundesweit ein und treiben sie in Rudeln nach Nürnberg.

4. Ist mir sogar schon mal passiert. Zum Glück legte der nette Herr plötzlich mehr Wert darauf, mich in ein Gespräch über einen meiner Kommentare zu verwickeln, als sich Gedanken über klitzekleine, nicht unbedingt gesetzeskonforme Freiheiten, die ich mir bezüglich meiner Bereifung genommen habe, zu machen. Sie hatten eine Chance, Herr Walther!

## Ungeduld




*Hallo.*

*Habe die App geladen. In der App wird mir, trotz der Abbuchung von der Kreditkarte angezeigt das ich das Magazin nicht lesen kann. Sehr ärgerlich da ich nun 5€ ärmer bin und kein Heft besitze! Bitte um schnelle Abhilfe! F. Höbel (gesendet am 04.06. 19 Uhr)*

*Guten Tag. Es ist eine frechheit das ich nach wie vor keine Reaktion von Ihnen erhalten habe. Ich erwarte eine sofortige Erstattung des Betrages oder die Zeitschrift. Wobei mir die Lust an Medien aus Ihrem Hause ordentlich vergangen ist.*

*Ungeduldigst, F. Höbel (gesendet am 05.06. 11.43 Uhr)*

Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass nicht alle Menschen so sind wie Sie und 24 Stunden täglich arbeiten. Wir sind so unverschämt und machen Feierabend. Da der 04.06. bei uns in Bayern ein Feiertag ist (Fronleichnam), trieb ich es sogar auf die Spitze und arbeitete an diesem Tag gar nicht, wofür ich mich in aller Form entschuldigen möchte. Leider haben Sie nicht erwähnt, um welches Heft es sich genau handelt, von welcher Stelle es erworben wurde oder warum Sie es nicht lesen können. Ohne ein einziges Detail zu kennen, fällt eine qualifizierte Hilfestellung ausgesprochen schwer. Ich bin mir sicher, dass Sie mir umgehend die Details nachreichen, bitte dabei jedoch zu bedenken, dass morgen Samstag ist und zumindest in Bayern darauf stets ein Sonntag folgt, was eine Rückantwort in Zeitfenstern wie den Ihrigen zumindest erschweren könnte. Falls Sie nicht bis Montag warten können (bei einem 24/7 beschäftigten Mann wie Ihnen nicht verwunderlich), wird Ihnen selbstverständlich ein individueller Service geboten. Ich nehme heute gegen 20 Uhr mein Abendessen im „Brown Sugar“ ein. Danach werde ich gerne Ihr Problem versuchen zu lösen. Ach ja: Kommen Sie nackt!

# www.alternate.de

Hardware | PC, Notebook & Tablet | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Haushaltsgeräte | Heim & Garten



# Bist Du ein echter Gamer?

## Dann entscheide Dich für HyperX.




## Kingston HyperX Cloud II

### HÖRE, WAS DIR ENTGANGEN IST.

HyperX® Cloud II besitzt eine neu entwickelte Audio-Steuerbox, die auch als USB-Soundkarte dient. Sie verstärkt das Audio und Stimmsignal für ein perfektes Hi-Fi-Spielerlebnis. Orte Deine Gegner im Spiel und schlag zu, bevor sie überhaupt wissen, was passiert.

- Hochwertige Audio-Steuerbox mit integrierter DSP-Soundkarte
- Virtueller 7.1-Surround-Sound
- Digital optimiertes Mikrofon mit Rauschunterdrückung
- TeamSpeak zertifiziert und für Skype und andere führende Chatprogramme optimiert
- für PC und Mac als auch für PS4 und XBOX ONE
- 53-mm-Treiber für reinen Hi-Fi-Klang

KH#V2E




## Kingston HyperX Predator
### PCIe SSD 480 GB

- Solid-State-Drive • SHPM2280P2H/480G • 480 GB Kapazität
- 1.400 MB/s lesen • 1.000 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9293 • 117.000/70.000 IOPS
- M.2 (PCIe Gen 2.0 x4) • inkl. HHHL-Adapter

IMJM2X01




## Kingston HyperX Savage
### 2,5" SSD 240 GB

- Solid-State-Drive • SHSS37A/240G • 240 GB Kapazität
- 560 MB/s lesen • 530 MB/s schreiben
- Phison PS3110-S10 • 100.000/89.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM2B10




## Kingston HyperX Savage
### DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX316C9SRK2/8
- Timing: 9-9-9-35
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT













ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de

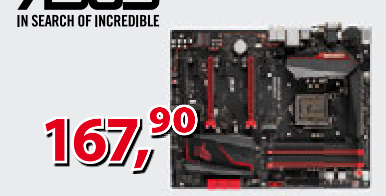


92,90

## MSI Z87-G43

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x USB 2.0
- 6x SATA 6Gb/s • PCIe 3.0 x16 slot, PCIe 2.0 x16 slot, 2x PCIe x1, 3x PCI

GWEM08



167,90

## Asus MAXIMUS VII RANGER

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2, 6x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA57




224,90

## MSI GeForce GTX 960 Gaming 2G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.216 MHz Core-Takt / 1.279 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 1.024 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXN0A01



799,–

## ZOTAC GeForce GTX 980 Ti AMP! Extreme

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1.253 MHz Chiptakt (Boost: 1.355 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2.816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXT0A01




184,90

## Samsung MZ-75E500B 500 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-75E500B"
- 500 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 98.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJM4I

949,–

## MSI GE70-2PCi781

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Anti-Glare (Full HD)
- Intel® Core™ i7-4720HQ (2,6 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 1 TB SATA (7.200 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 850M 2GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth • Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8M69



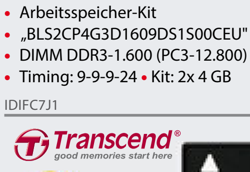


104,90

## Crucial CT250MX200SSD1 250 GB

- Solid-State-Drive • „CT250MX200SSD1"
- 250 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 100.000/87.000 IOPS
- SATA 600 • 2,5"-Bauform

IMIMCR




54,90

## Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BLS2CP4G3D1609DS1S00CEU"
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-24 • Kit: 2x 4 GB

IDIFC7J1




649,–

## ASUS MG279Q

- 68,58cm (27") großer WQHD-Bildschirm
- IPS-Technologie • 144Hz Bildwiederholfrequenz
- AMD FreeSync™ • Reaktionszeit von 4ms (GTG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieeffizienzklasse: B
- 2x HDMI/MHL, DisplayPort, Mini-DisplayPort, Audio

V6LO57



59,90

## Roccat Kone Pure

### Core Performance Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron©-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A00

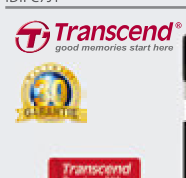


69,90

## Aerocool Aero-1000

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5" oder 5x 2,5",
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRF020






27,99

## Transcend microSDXC Card 64 GB Premium

- Speicherkarte • 64 GB Speicher
- microSDXC • UHS-I • Class 10
- max. 45 MB/s lesen und 20 MB/s schreiben
- inkl. Adapter auf SD

IMGT3A




499,–

## BenQ XL2420G NVIDIA® G-Sync™

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • NVIDIA 3D Vision 2 Ready • NVIDIA G-Sync • Energieklasse: B
- DisplayPort, 2x HDMI, DVI-D, VGA, 3x USB

V5LC6905





# Geforce GTX 980 Ti im Test

Seite 98

Wir ermitteln, wie flott die zweitschnellste Grafikkarte bei aktuellen Titeln wie *The Witcher 3* oder *GTA 5* zu Werke geht.

## Witcher 3: Grafik-Downgrade? Echt?




Endlich können sich PC-Besitzer zusammen mit Geralt von Riva ins Abenteuer stürzen. Bevor der dritte *Witcher*-Teil beim Großteil der Spielergemeinde nun doch für große Begeisterung sorgt, war gefühlt das halbe Internet aus dem Häuschen. Das Hauptthema der hitzigen Diskussionen war das angebliche Downgrade der Optik. Offenbar sah *The Witcher 3* „in echt" doch nicht so gut aus, wie es von CD Projekt mit offensichtlich nachbearbeiteten Bildern und hochauflösenden Trailer-Szenen beworben wurde. Schnell wurden wieder die Vorwürfe laut, dass man die allgemeine visuelle Qualität nach unten geschraubt hat, damit das Rollenspielvergnügen auch auf der PS4/Xbox One nicht ruckelt. Im Gegenzug sorge die bessere PC-Optik für eine schlechtere Performance und fordere die Hardware gerade mit den Nividia-Effekten Hairworks und HBAO+ stark. Was jeder, der seinen Senf zu diesem Thema beisteuerte, wohl vergessen hat, ist die Tatsache, dass all diese wilden Spekulationen auf Basis von Vorabversionen/-berichten entstanden. Zudem kann man den Machern keinen Vorwurf machen, dass sie für ihr Produkt nur mit der möglichst optimalen Optik werben, die jetzt sogar noch per Ini-Tuning am PC erzielt werden kann. Und dass diese Prachtgrafik dann selbst High-End-Karten „platt" macht, scheint die Verfechter der verschwörerischen Downgrade-Theorie nicht zu stören.

# Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür hinlegen? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



# GTX 980 Ti = Titan XS

Man nehme die GTX Titan X, entferne die Hälfte des Speichers und ein paar Rechenwerke – fertig ist die GTX 980 Ti! Aber macht die Enthusiasten glücklich?

Von: Raffael Vötter/Carsten Spille




Im März dieses Jahres machte Nvidia endlich den wilden Spekulationen um den GM200 ein Ende. Mit diesem Grafikchip in voller Ausbaustufe eroberte die Geforce GTX Titan X unseren Benchmarkthron und sicherte sich im Vorbeigehen auch den Titel „Teuerste Single-GPU-Grafikkarte aller Zeiten" – zumindest in europäischen Gefilden, denn die schwächelnde Gemeinschaftswährung resultierte in Endkundenpreisen um 1.150 Euro. Nun, gute zwei Monate später, ist die Titan X ab 990 Euro zu haben und rutscht damit unter eine psychologisch wertvolle Marke.

Es wurde Zeit, das riesige Preisloch zwischen Titan X und GTX 980 (ab 520 Euro) zu stopfen. Diese Aufgabe übernimmt ab sofort die Geforce GTX 980 Ti. Die ordnet sich laut Nvidias Angaben preislich bei 740 Euro für das Referenzmodell ein. Doch welche Leistung erhaltet ihr als Gegenwert? Das zeigen wir euch, indem wir der GTX 980 Ti ausführlich auf den Kühler fühlen!

## DÉJÀ-VUS ALLERORTEN

Namentlich der GTX 980 ähnlich, genetisch jedoch viel mehr Titan X: Unter dem Kühler der Geforce GTX 980 Ti rechnet eine abgespeckte Version des Titanen. Von den physikalisch vorhandenen 3.072 Shader-Werken, verteilt auf sechs GPCs (Graphics Prozessing Cluster) und nochmals unterteilt in 24 SMMs (Shader Multiprocessor Maxwell), fielen 256 ALUs (Arithmetisch logische Einheiten) einem Lasercut zum Opfer. Somit bleiben 2.816 übrig, ein Defizit von 8,3 Prozent. Auf diese Weise kann Nvidia GM200-Chips, bei denen höchstens zwei SMM-Blöcke à 128 ALUs und 8 TMUs (Texture Mapping Units) fehlerhaft sind, sinnvoll verwenden. Gegenüber der nächstkleineren Grafikkarte, der GTX 980 mit 2.048 ALUs, bringt die GTX 980 Ti folglich 37,5 Prozent mehr Rechenwerke auf die Waage. Obwohl die deutsche Bezeichnung „Schnittstelle" es geradezu anbietet, hat Nvidia bei der Speicheranbindung keine Änderungen vorgenommen: Die GTX 980 Ti verfügt wie die Titan X über ein sechsfach unterteiltes Interface zum Speicher (6 × 64 = 384 Bit). Zwecks Differenzierung zum Flaggschiff bindet die GTX 980 Ti jedoch „nur" 6.144 anstelle von 12.288 Megabyte GDDR5-Speicher an. Das ist beim Vergleich der Referenzdesigns sofort ersichtlich, wenn man die Karten umdreht: Bei der GTX Titan X sitzen hier weitere 12 × 512 Megabyte, die GTX 980 Ti zieht blank. Durchsatztechnisch herrscht Gleichstand zwischen Titan X und 980 Ti, beide tragen 3.506 MHz schnellen Speicher, resultierend in einem Datendurchsatz von 336,6 GByte/s. Das ist alles, es gibt keine weiteren Einschnitte. Das ist aus historischer Sicht bemerkenswert, denn Titan „Classic" (2013) und Titan Black (2014) blieb gegenüber ihren abgespeckten Geschwistern GTX 780 und GTX 780 Ti noch ihr flinker Double-Precision-Modus als Alleinstellungsmerkmal.

Beim Kerntakt herrscht ebenfalls Gleichstand zur Titan X, 1.002 MHz Basistakt sowie ein temperatur- und auslastungsabhängiger Boost sind Programm. Bereits ohne Benchmarks lässt sich erahnen, dass die GTX 980 Ti der Titan-X-Leistung nur wenig nachstehen kann, doch dazu später mehr. Für den Moment interessant: Die Geforce GTX 980 Ti wird mit ihrem Verhältnis aus Rohleistung (GPU) und Transferrate (RAM) weniger vom Speicherdurchsatz limitiert als die Titan X und GTX 980.

## LAUTHEIT, LAUTSTÄRKE & CO.

Da das Referenzdesign der Geforce GTX 980 Ti den gleichen Kühler wie bei der GTX Titan X trägt und auch die darunter liegende Hardware sehr ähnlich ist, gibt es in Sachen Leistungsaufnahme, Lautheit sowie Takt- und Temperaturverhalten keine Überraschungen. Das Tem-

peraturziel beträgt unverändert 83 °C, mit der Folge, dass die GTX 980 Ti mittels heraufgesetzter Lüfterdrehzahl und, wenn das nicht hilft, mit herabgesetzten Taktraten und Spannungen drosselt. Dieses Verhalten führt bei verschiedenen Exemplaren zu unterschiedlichen Taktraten und ist stark von der Umgebungstemperatur und Belüftung des Gehäuses abhängig. In unserem Fall, mit der Referenzkarte im Freiluftaufbau, beträgt der GPU-Boost zwischen 1.070 (*Anno 2070*) und 1.114 MHz (*Crysis 3*) – der von Nvidia genannte, typische Boost auf 1.075 MHz ist also durchaus realistisch. Die Lautheit des Radialgebläses liegt dabei zwischen 3,7 Sone (49 % PWM) und 4,5 Sone (53 % PWM), im Mittel ist die GTX 980 Ti folglich etwas leiser als ihre große Schwester GTX Titan X. Bei der Leistungsaufnahme herrscht grober Gleichstand, da beide Karten ihr maximales Budget von 250 Watt fast immer ausreizen. Wer möchte, kann ohne Garantieverlust in Tools wie dem Nvidia Inspector, MSI Afterburner und Konsorten das Powerlimit auf 110 Prozent, also 275 Watt setzen. In der Folge boostet die Karte automatisch etwas höher, mehr als 50 MHz fallen dadurch dauerhaft aber nicht vom Laster, dafür ist das Wattpolster zu gering.

## LEISTUNGSSCHAU

Um euch das volle Leistungsspektrum der Geforce GTX 980 Ti zu präsentieren, haben wir Nvidias neueste Grafikkarte in drei verschiedenen Zuständen vermessen: mit Basistakt, mit typischem und mit freiem Boost. Letzteres bedeutet, dass wir die Grafikkarte zunächst in jedem Spiel aufwärmen lassen und dann die Mittelwerte mit dem schwankenden, automatisch gesetzten Takt abbilden. Spannend für Technikfreunde ist der Vergleich von GTX 980 Ti mit Basistakt und AMDs Radeon R9 290X, denn beide Grafikkarten verfügen über 2.816 Shader-ALUs und arbeiten in diesem Duell mit rund 1.000 MHz.

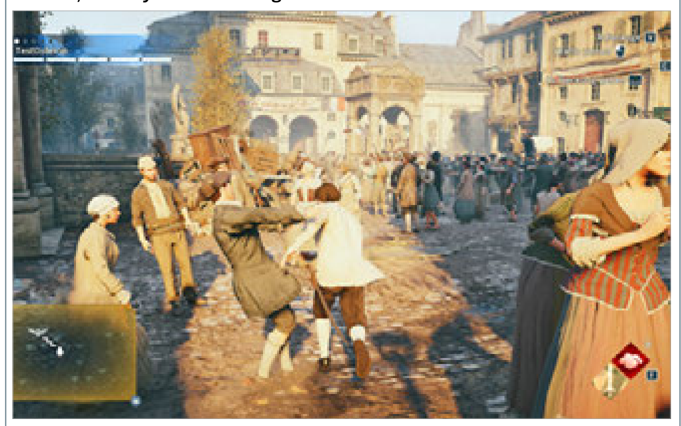
Die Spezifikation der GTX 980 Ti ließ es schon erahnen, die Praxis unterstreicht den Eindruck: In Spielen mimt die Grafikkarte eine „Titan XS" und erzielt 94,5 Prozentpunkte (Titan X: 100,0) im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware. Da wir diese Grafikkarten mit gleichen Frequenzen testen, ergibt sich der Unterschied allein durch den Lasercut bei den Rechenwerken, von denen die GTX 980 Ti bei gleicher Speichertransferrate 8,3 Prozent weniger besitzt.

Diese Spezifikation genügt der Geforce GTX 980 Ti, um sich im Mittel 15 Prozent von der GTX 980 mit 1.216 MHz abzusetzen (Index der PC Games Hardware: 82,2). Rechnerisch erzielen hochgezüchtete 980-Partnerdesigns wie die Evga GTX 980 Classified mit Boosts um 1,4 GHz die gleiche Leistung wie die GTX 980 Ti mit 1.075 MHz. An dieser Stelle wird es spannend, denn die Herstellerversionen ebendieser Karte stehen schon mit einem Bein in der Tür.

Bis diese hochgezüchteten, ab Werk übertakteten Versionen verfügbar sind, sei noch gesagt, dass unser Referenzmuster der Geforce GTX 980 Ti ein gutes Übertaktungspotenzial aufweist: Mit 70 Prozent Lüfterdrehzahl (8,3 Sone Lautheit) und 275 Watt Leistungsaufnahme ist sie in der Lage, stabil mit 1.400 MHz zu arbeiten, was die Bildrate um ein gutes Viertel steigen und die Karte sogar an der Titan X (mit geringerem Takt) vorbeiziehen lässt. Sobald wir den Speicher ebenfalls

## ASSASSIN'S CREED: UNITY

**Während Ubisoft an *Assassin's Creed: Syndicate* mit dem Schauplatz London arbeitet, ist *Unity* dank Patches gereift – Zeit für Paris-Benchmarks!**



*Assassin's Creed: Unity* aus dem Hause Ubisoft hat wie auch *Far Cry 4* eine wahre Patch-Odyssee hinter sich und läuft dank der Code-Optimierungen mittlerweile ohne nennenswerte Probleme. Damit hat sich *Assassin's Creed: Unity* für die engere Auswahl unserer Grafikarten-Testspiele qualifiziert. Der digitale Nachbau des alten Paris ist bildhübsch und stellt jede Grafikkarte vor eine Herausforderung – vor allem jene, die nicht mit genügend Grafikspeicher ausgestattet sind.

**Assassin's Creed: Unity, 1440p, FXAA/16:1 HQ-AF – „Notre Dame"**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Geforce GTX 980 Ti Freier Boost | 43 | 45,9 (+23 %) |
| Geforce GTX Titan X | 42 | 45,7 (+23 %) |
| Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost | 39 | 42,4 (+14 %) |
| Geforce GTX 980 Ti Basistakt | 37 | 40,7 (+9 %) |
| Geforce GTX 980 | 35 | 37,3 (Basis) |
| Geforce GTX 970 | 29 | 31,2 (-16 %) |
| Radeon R9 290X | 28 | 30,3 (-19 %) |
| Geforce GTX 780 Ti | 24 | 26,7 (-28 %) |
| Geforce GTX Titan | 24 | 25,8 (-31 %) |
| Radeon R9 280X | 21 | 23,0 (-38 %) |
| Geforce GTX 770 | 15 | 17,7 (-53 %) |

**System:** Core i7-4770K @ 4,5 GHz, Win 8.1 x64, Geforce 352.90, Catalyst 15.4.1 Min. Ø Fps ▶ Besser

## THE WITCHER 3

**CD Projekts Meisterwerk macht sich sehr gut als Benchmark, vor allem Grafikkarten müssen schwer schuften.**



Das Finale der Hexer-Trilogie fordert mit vielen optischen Finessen, insbesondere mit Nvidia Hairworks und HBAO+, gerade die aktuelle Grafikkarten-Generation. Die malerische Grafik stellt zusätzlich auch ältere und Kepler-GPUs (Geforce 600/700/Titan) vor eine Herausforderung. *The Witcher 2* ist indes schon seit 2013 ein fester Bestandteil unserers Grafikkarten-Test-Parcours. *The Witcher 3* wird in Kürze das Erbe antreten, diverse Testläufe waren erfolgreich.

**The Witcher 3, 1440p, Ingame-AA/AF (inklusive Hairworks/HBAO+) – „Racing Roach"**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Geforce GTX 980 Ti Freier Boost | 35 | 38,3 (+28 %) |
| Geforce GTX Titan X | 35 | 37,9 (+27 %) |
| Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost | 33 | 36,1 (+21 %) |
| Geforce GTX 980 Ti Basistakt | 30 | 34,1 (+14 %) |
| Geforce GTX 980 | 28 | 29,9 (Basis) |
| Geforce GTX 970 | 23 | 25,4 (-15 %) |
| Radeon R9 290X | 20 | 22,3 (-25 %) |
| Geforce GTX 780 Ti | 19 | 20,9 (-30 %) |
| Geforce GTX Titan | 16 | 17,9 (-40 %) |
| Radeon R9 280X | 14 | 15,8 (-47 %) |
| Geforce GTX 770 | 13 | 14,4 (-52 %) |

**System:** Core i7-4770K @ 4,5 GHz, Win 8.1 x64, Geforce 352.90, Catalyst 15.4.1 Min. Ø Fps ▶ Besser

übertakten, fällt der automatische GPU-Boost geringer aus, da das Powerlimit nicht für alles gleichzeitig ausreicht. Da die GTX 980 Ti nur geringfügig von der Speichertransferrate limitiert wird, raten wir Erstkäufern dazu, primär den Kerntakt zu erhöhen. Die Frage, ob werkseitig übertaktete Versionen der Geforce GTX 980 Ti mit der Titan X gleich- oder gar an ihr vorbeiziehen können, beantworten wir spontan mit „ja". Unsere Tests belegen, dass eine 980 Ti schon mit etwa 1.150/3.506 MHz die Leistung der Titan X mit 1.075/3.506 MHz (typischer Boost) erreicht. Im Quervergleich mit der Geforce GTX 980, die typischerweise mit 1.216 MHz arbeitet und deren Oberklasse-Designs mindestens 1.300 MHz in die Waagschale werfen, werden Asus, MSI, Zotac & Co. keine großen Probleme haben, „Titan-X-Killer" zu bauen – mit 300 Watt TDP (Thermischer Verlustleistung im Gepäck, versteht sich.

## MEINE MEINUNG | *Raffael Vötter*



### „Die GTX 980 Ti ist gelungen, aber technisch langweilig."

Betrachtet man die Geforce GTX 980 Ti im luftleeren Raum, sieht sie gut aus: 2.816 Rechenwerke, 6 Gigabyte Speicher und einen Indexwert bei den Kollegen der PCGH von 94,5 Prozent. Das führt im Juni 2015 zum Titel „Zweitschnellste Grafikkarte am Markt", mit einem gesunden Abstand zur GTX 980 (ohne Ti). Aus der Sicht eines Technikinteressierten ist die GTX 980 Ti jedoch unspannend. Sie ist nach der Titan X das zweite Produkt auf Basis des GM200-Grafikprozessors und zudem abgespeckt. Aus der Sicht Nvidias ergibt das Sinn, denn nun kann man GM200-GPUs mit kleineren Fehlern gewinnbringend vermarkten, anstatt sie der Entsorgung zuzuführen. Defekte kommen immer vor, auch jetzt, am Lebensabend der 28-nm-Ära. Der von Nvida Anfang Juni angekündige Preis von rund 750 Euro für Referenzkarten geht für die meisten Enthusiasten immer noch in Ordnung. Ein Schnäppchen für diese Zielgruppe ist die GTX 980 Ti nicht, aber empfehlenswert. Der spannendste Teil steht uns noch bevor: die Herstellerdesigns der GTX 980 Ti. Hier können wir uns noch auf wirklich flinke Karten freuen.

*Raffael Vötter ist Autor bei unserem Schwestermagazin PCGH

## 6 GIGABYTE REICHEN ALSO WIRKLICH AUS?

Der GTX Titan X bleibt auf jeden Fall ihr gigantisches Speicherpolster als Pluspunkt – zumindest auf dem Papier. Nach unzähligen, mehr oder minder extremen Tests kommen wir zu dem Schluss, dass die GTX 980 Ti mit 6 Gigabyte den perfekten Mittelweg einschlägt: 4 Gigabyte (Geforce GTX 980) können schon mal überlaufen, doch 12 Gigabyte sind kaum zu füllen, ohne die Rechenleistung von gleich zwei Titan-X-Grafikkarten zu haben. SLI-Nutzer sollten daher besser zu Titanen greifen. ❑

## FAZIT

**Geforce GTX 980 Ti**

Die Geforce GTX 980 Ti ist die zweitschnellste Grafikkarte am Markt, der Abstand zur GTX Titan X ist verschwindend gering. Mit einen Preis um 750 Euro (Referenzdesign) ist sie zwar kein Schnäppchen. Trotzdem bist die GTX 980 Ti eine deutlich günstigere Alternative zur GTX Titan X die 6 Gigabyte mehr Grafikspeicher sowie etwas mehr Leistung bietet.

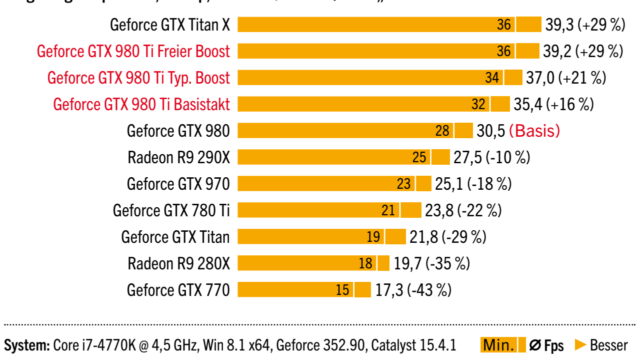
## DRAGON AGE: INQUISITION

***Dragon Age* „3" basiert auf der gleichen Engine wie *Battlefield 4*, unterstützt AMDs Mantle-Grafikschnittstelle (API) und sieht formidabel aus.**



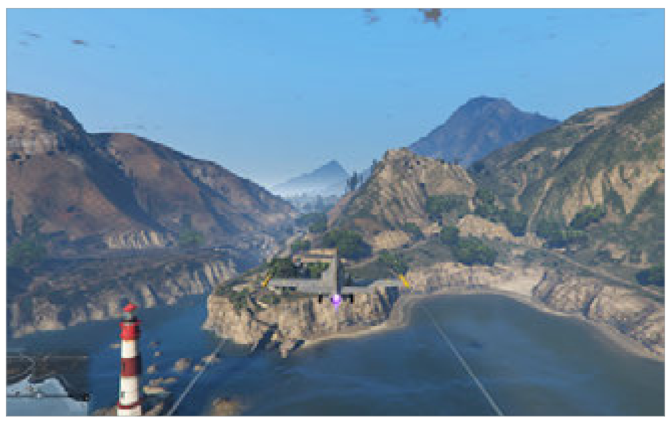
*Dragon Age: Inquisition* reiht sich in Sachen Spielzeit neben dem Dauerbrenner *The Elder Scrolls: Skyrim* ein, ist technisch jedoch deutlich fortgeschrittener. Das Spiel basiert auf dem technischen Grundgerüst von *Battlefield 4*, der Frostbite-Engine, jedoch auf einem neueren Stand. Dank Unterstützung von AMDs Mantle-API, wohldosierter Tessellation und MSAA überlegen wir aktuell, das Spiel anstelle von *Battlefield 4* in den Parcours der GPU-Test-Titel aufzunehmen.

**Dragon Age Inquisition, 1440p, 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Hinterlande"**



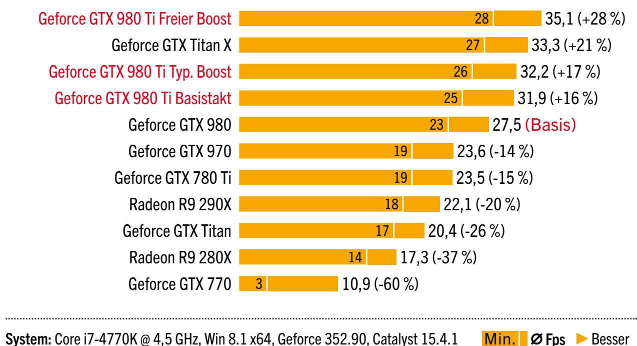

## GRAND THEFT AUTO 5

**Los Santos, der größte Sandkasten der Welt, streckt mit allen Details jede Grafikkarte nieder – ideal für unseren Benchmark-Parcours.**



Neben *The Witcher 3* ist *GTA 5* das größte PC-Spiel des Jahres – und das gleich in mehrfachem Sinn: Es handelt sich nicht nur um einen Millionenseller, sondern auch um eine gigantische Sandbox und einen Hardware-Killer noch dazu. Nach unzähligen Tests haben wir uns für eine fordernde Szene außerhalb der Stadtgrenzen entschieden, die wir per Jet abfliegen. Das Gras, GPU-Niederstrecker Nr. 1, setzen wir auf „sehr hoch" statt „ultra" und aktivieren stattdessen 4× MSAA.

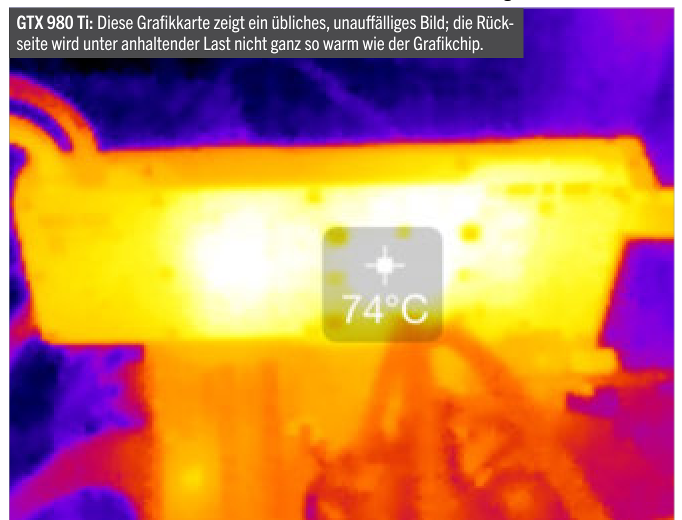
**GTA 5, 1440p, Gras „sehr hoch", 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Grapeseed"**



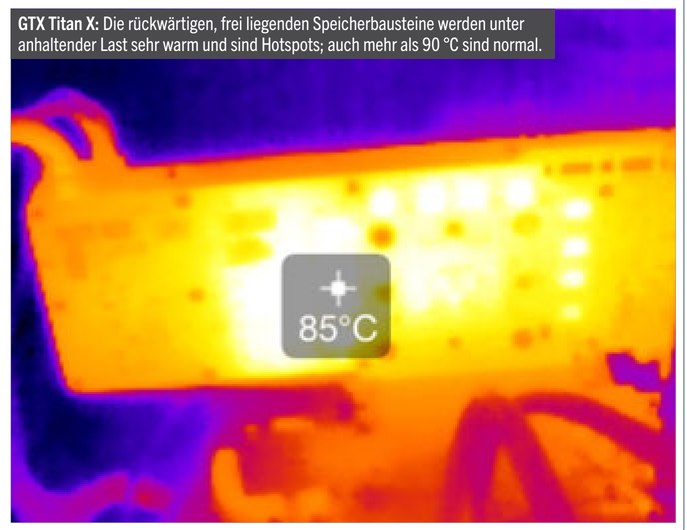
## THERMOGRAFIE: GTX 980 TI KÜHLER ALS GTX TITAN X

**Mittels Infrarotkamera prüfen wir, wie heiß die Geforce GTX 980 Ti unter anhaltender Spielelast wird. Wenig überraschend bleibt sie unter den Werten der GTX Titan X.**

Um euch zu demonstrieren, wie warm die Geforce GTX 980 Ti im Vergleich mit der nahezu baugleichen GTX Titan X wird, haben wir beide Renderboliden vor unsere Wärmebildkamera gehalten. Die Titan X trägt ihre Hotspots gut erkennbar auf der Rückseite: Die Speicherchips, welche den Unterschied von 12 zu 6 GByte ausmachen, werden bei Aktivität rasch wärmer als 90 °C. Nach fünf Minuten in *Anno 2070* mit maximalen Details und Ultra-HD-Auflösung ist klar: Die Rückseite der GTX 980 Ti bleibt etwa 10 °C kühler als die der Titan X, da alle Hitzequellen auf der Vorderseite des PCB sitzen.



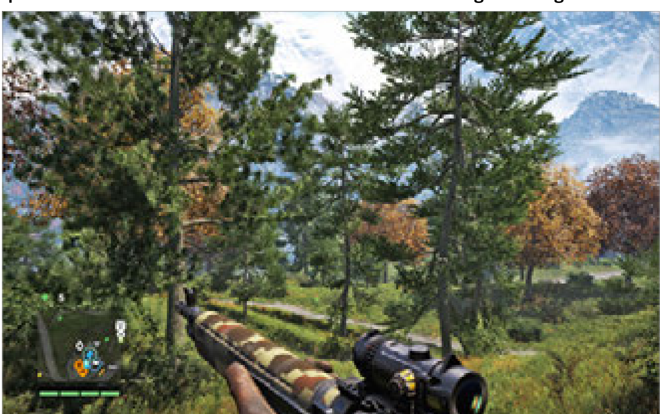

**GTX 980 Ti:** Diese Grafikkarte zeigt ein übliches, unauffälliges Bild; die Rückseite wird unter anhaltender Last nicht ganz so warm wie der Grafikchip.




**GTX Titan X:** Die rückwärtigen, frei liegenden Speicherbausteine werden unter anhaltender Last sehr warm und sind Hotspots; auch mehr als 90 °C sind normal.

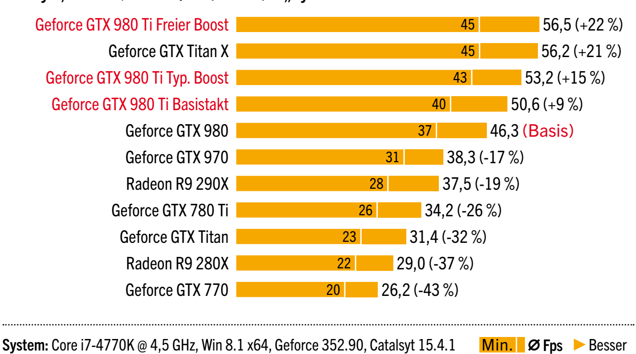
## FAR CRY 4

**Nach unzähligen Patches läuft Ubisofts Himalaya-Spektakel endlich rund und qualifiziert sich somit auch für unsere Grafikkarten-Leistungsmessungen.**



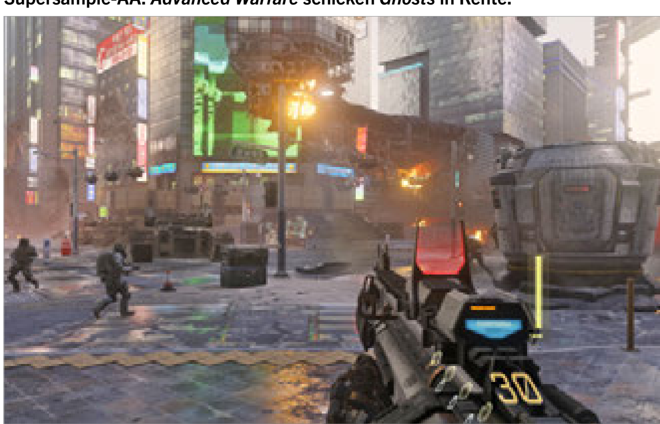
Gute Neuigkeiten für alle, die den vierten *Far-Cry*-Teil immer noch spielen oder endlich spielen wollen: Nach zehn Patches sind die gröbsten Mängel beseitigt, die aktuelle Version kommt beinahe ohne das omnipräsente Streaming-Ruckeln der ersten Iterationen aus. Mit dieser Reife qualifiziert sich das Spiel nun auch als dauerhafter Grafikkarten-Benchmark. Unsere neue Szene verzichtet auf eine Quad-Fahrt, stattdessen sprinten wir durch dichte Flora.

**Far Cry 4, T-SMAA/16:1 HQ-AF (Treiber) – „Kyratea-Terassen“**



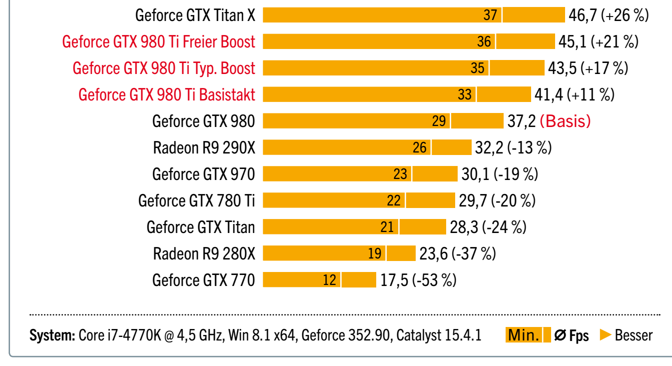

## CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

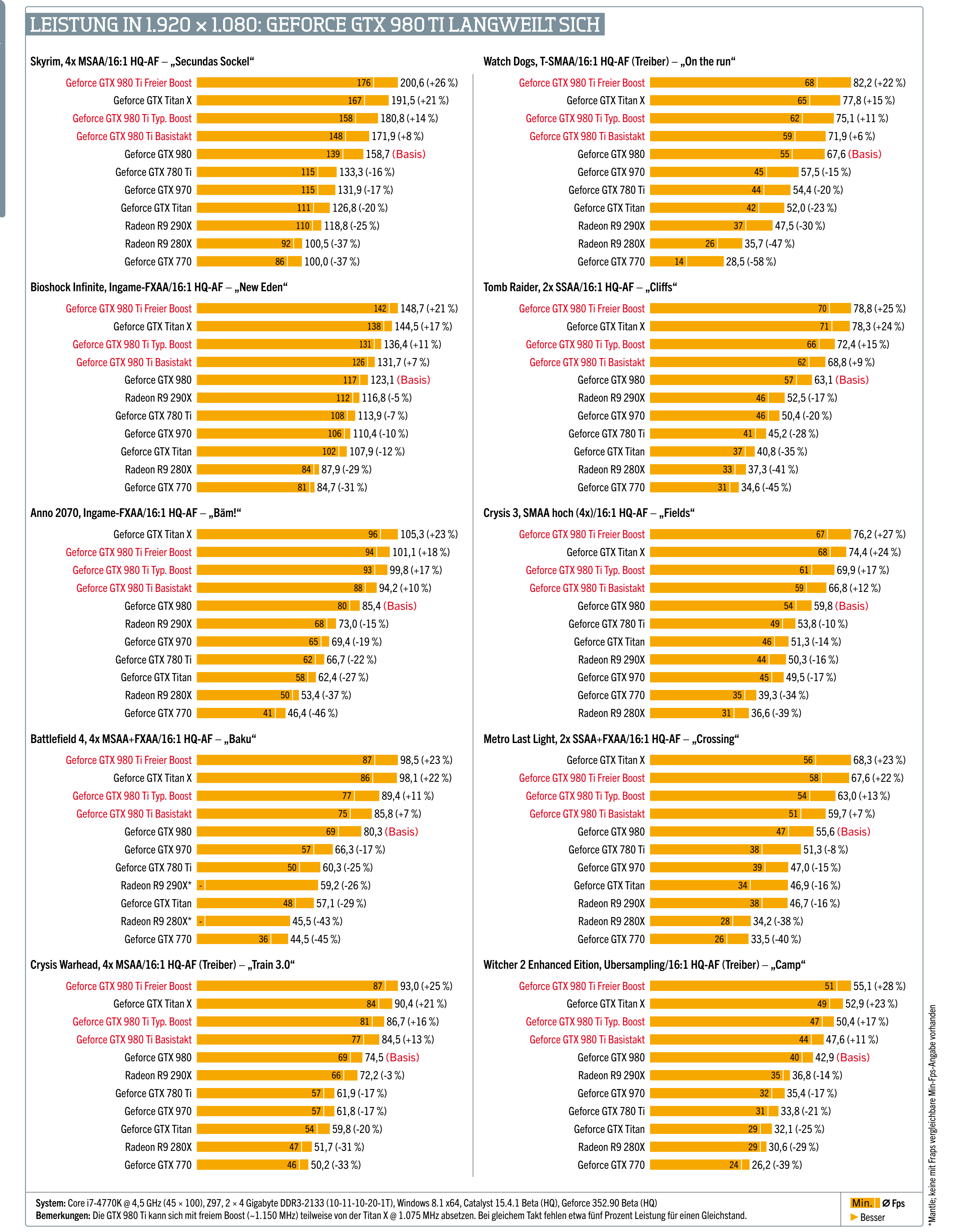
**Kevin Spacey als Oberschurke und überarbeitete Technik inklusive Supersample-AA: *Advanced Warfare* schicken *Ghosts* in Rente.**



*Call of Duty* gehört seit vielen Jahren zum festen Ensemble der Grafikkartentests – natürlich nicht das Original von 2003, sondern die jährlich erscheinenden Nachfolger. Bevor *Black Ops 3* an Weihnachten für Furore sorgt, ersetzen wir *Ghosts* gegen *Advanced Warfare*. Auch dieses Spiel bekam ein paar Software-Flicken spendiert, läuft dank neuer Grafiktreiber formidabel und lässt sich optional mit Supersampling aufwerten – ideal, um Grafikchips zu fordern.

**Call of Duty: Advance Warfare, 1440p, Film-SMAA 2Tx + 4× SSAA/16:1 HQ-AF – „Seoul Survivor“**




LEISTUNG IN 1.920 × 1.080: GEFORCE GTX 980 TI LANGWEILT SICH
Skyrim, 4x MSAA/16:1 HQ-AF – „Secundas Sockel“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 176 200,6 (+26 %)
Geforce GTX Titan X 167 191,5 (+21 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 158 180,8 (+14 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 148 171,9 (+8 %)
Geforce GTX 980 139 158,7 (Basis)
Geforce GTX 780 Ti 115 133,3 (-16 %)
Geforce GTX 970 115 131,9 (-17 %)
Geforce GTX Titan 111 126,8 (-20 %)
Radeon R9 290X 110 118,8 (-25 %)
Radeon R9 280X 92 100,5 (-37 %)
Geforce GTX 770 86 100,0 (-37 %)
Watch Dogs, T-SMAA/16:1 HQ-AF (Treiber) – „On the run“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 68 82,2 (+22 %)
Geforce GTX Titan X 65 77,8 (+15 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 62 75,1 (+11 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 59 71,9 (+6 %)
Geforce GTX 980 55 67,6 (Basis)
Geforce GTX 970 45 57,5 (-15 %)
Geforce GTX 780 Ti 44 54,4 (-20 %)
Geforce GTX Titan 42 52,0 (-23 %)
Radeon R9 290X 37 47,5 (-30 %)
Radeon R9 280X 26 35,7 (-47 %)
Geforce GTX 770 14 28,5 (-58 %)
Bioshock Infinite, Ingame-FXAA/16:1 HQ-AF – „New Eden“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 142 148,7 (+21 %)
Geforce GTX Titan X 138 144,5 (+17 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 131 136,4 (+11 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 126 131,7 (+7 %)
Geforce GTX 980 117 123,1 (Basis)
Radeon R9 290X 112 116,8 (-5 %)
Geforce GTX 780 Ti 108 113,9 (-7 %)
Geforce GTX 970 106 110,4 (-10 %)
Geforce GTX Titan 102 107,9 (-12 %)
Radeon R9 280X 84 87,9 (-29 %)
Geforce GTX 770 81 84,7 (-31 %)
Tomb Raider, 2x SSAA/16:1 HQ-AF – „Cliffs“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 70 78,8 (+25 %)
Geforce GTX Titan X 71 78,3 (+24 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 66 72,4 (+15 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 62 68,8 (+9 %)
Geforce GTX 980 57 63,1 (Basis)
Radeon R9 290X 46 52,5 (-17 %)
Geforce GTX 970 46 50,4 (-20 %)
Geforce GTX 780 Ti 41 45,2 (-28 %)
Geforce GTX Titan 37 40,8 (-35 %)
Radeon R9 280X 33 37,3 (-41 %)
Geforce GTX 770 31 34,6 (-45 %)
Anno 2070, Ingame-FXAA/16:1 HQ-AF – „Bäm!“
Geforce GTX Titan X 96 105,3 (+23 %)
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 94 101,1 (+18 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 93 99,8 (+17 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 88 94,2 (+10 %)
Geforce GTX 980 80 85,4 (Basis)
Radeon R9 290X 68 73,0 (-15 %)
Geforce GTX 970 65 69,4 (-19 %)
Geforce GTX 780 Ti 62 66,7 (-22 %)
Geforce GTX Titan 58 62,4 (-27 %)
Radeon R9 280X 50 53,4 (-37 %)
Geforce GTX 770 41 46,4 (-46 %)
Crysis 3, SMAA hoch (4x)/16:1 HQ-AF – „Fields“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 67 76,2 (+27 %)
Geforce GTX Titan X 68 74,4 (+24 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 61 69,9 (+17 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 59 66,8 (+12 %)
Geforce GTX 980 54 59,8 (Basis)
Geforce GTX 780 Ti 49 53,8 (-10 %)
Geforce GTX Titan 46 51,3 (-14 %)
Radeon R9 290X 44 50,3 (-16 %)
Geforce GTX 970 45 49,5 (-17 %)
Geforce GTX 770 35 39,3 (-34 %)
Radeon R9 280X 31 36,6 (-39 %)
Battlefield 4, 4x MSAA+FXAA/16:1 HQ-AF – „Baku“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 87 98,5 (+23 %)
Geforce GTX Titan X 86 98,1 (+22 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 77 89,4 (+11 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 75 85,8 (+7 %)
Geforce GTX 980 69 80,3 (Basis)
Geforce GTX 970 57 66,3 (-17 %)
Geforce GTX 780 Ti 50 60,3 (-25 %)
Radeon R9 290X* - 59,2 (-26 %)
Geforce GTX Titan 48 57,1 (-29 %)
Radeon R9 280X* - 45,5 (-43 %)
Geforce GTX 770 36 44,5 (-45 %)
Metro Last Light, 2x SSAA+FXAA/16:1 HQ-AF – „Crossing“
Geforce GTX Titan X 56 68,3 (+23 %)
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 58 67,6 (+22 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 54 63,0 (+13 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 51 59,7 (+7 %)
Geforce GTX 980 47 55,6 (Basis)
Geforce GTX 780 Ti 38 51,3 (-8 %)
Geforce GTX 970 39 47,0 (-15 %)
Geforce GTX Titan 34 46,9 (-16 %)
Radeon R9 290X 38 46,7 (-16 %)
Radeon R9 280X 28 34,2 (-38 %)
Geforce GTX 770 26 33,5 (-40 %)
Crysis Warhead, 4x MSAA/16:1 HQ-AF (Treiber) – „Train 3.0“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 87 93,0 (+25 %)
Geforce GTX Titan X 84 90,4 (+21 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 81 86,7 (+16 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 77 84,5 (+13 %)
Geforce GTX 980 69 74,5 (Basis)
Radeon R9 290X 66 72,2 (-3 %)
Geforce GTX 780 Ti 57 61,9 (-17 %)
Geforce GTX 970 57 61,8 (-17 %)
Geforce GTX Titan 54 59,8 (-20 %)
Radeon R9 280X 47 51,7 (-31 %)
Geforce GTX 770 46 50,2 (-33 %)
Witcher 2 Enhanced Eition, Ubersampling/16:1 HQ-AF (Treiber) – „Camp“
Geforce GTX 980 Ti Freier Boost 51 55,1 (+28 %)
Geforce GTX Titan X 49 52,9 (+23 %)
Geforce GTX 980 Ti Typ. Boost 47 50,4 (+17 %)
Geforce GTX 980 Ti Basistakt 44 47,6 (+11 %)
Geforce GTX 980 40 42,9 (Basis)
Radeon R9 290X 35 36,8 (-14 %)
Geforce GTX 970 32 35,4 (-17 %)
Geforce GTX 780 Ti 31 33,8 (-21 %)
Geforce GTX Titan 29 32,1 (-25 %)
Radeon R9 280X 29 30,6 (-29 %)
Geforce GTX 770 24 26,2 (-39 %)
System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz (45 × 100), Z97, 2 × 4 Gigabyte DDR3-2133 (10-11-10-20-1T), Windows 8.1 x64, Catalyst 15.4.1 Beta (HQ), Geforce 352.90 Beta (HQ)
Bemerkungen: Die GTX 980 Ti kann sich mit freiem Boost (~1.150 MHz) teilweise von der Titan X @ 1.075 MHz absetzen. Bei gleichem Takt fehlen etwa fünf Prozent Leistung für einen Gleichstand.
Min. Ø Fps
▶ Besser
*Mantle; keine mit Fraps vergleichbare Min-Fps-Angabe vorhanden



# Pleiten, Pech & Pannen

Bild: MEV

Mal unglücklich, mal dämlich, aber oft amüsant: Wir resümieren die eklatantesten Technik-Flops der Computer-Geschichte – vom Todesstern unter den Festplatten bis hin zu einer Software namens Bob.

**Vo**n: Torsten Küchler





Bild: Iomega, Wikipedia

Zwei zwar clevere, aber letztlich gescheiterte Laufwerke von Iomega: Das Zip schluckte recht klobige Disketten (links), die Clik!-Datenträger (rechts) erinnern hingegen an Sonys ebenfalls gefloppte Minidisc-Format.




Bild: Warner, Microsoft

Da konnten auch namhafte Unterstützer wie Microsoft oder das Filmstudio Warner Bros. nichts daran ändern: Die HD DVD wurde letztlich von der Blu-ray-Konkurrenz ins Abseits gedrängt.

Ohne Unten gibt es kein Oben: Die Evolution der Hard- und Software wurde nicht nur von Milliardenerfolgen wie der DVD-ROM oder der USB-Schnittstelle vorangebracht, sondern eben auch durch das grandiose Floppen vieler Konkurrenzprodukte. Umso trauriger, dass letztere Rohrkrepierer oft in Vergessenheit geraten – denn die Geschichte ihres Scheiterns ist oft ebenso spannend wie lehrreich. Zum Beispiel die des amerikanischen Zip-Laufwerksherstellers Iomega.

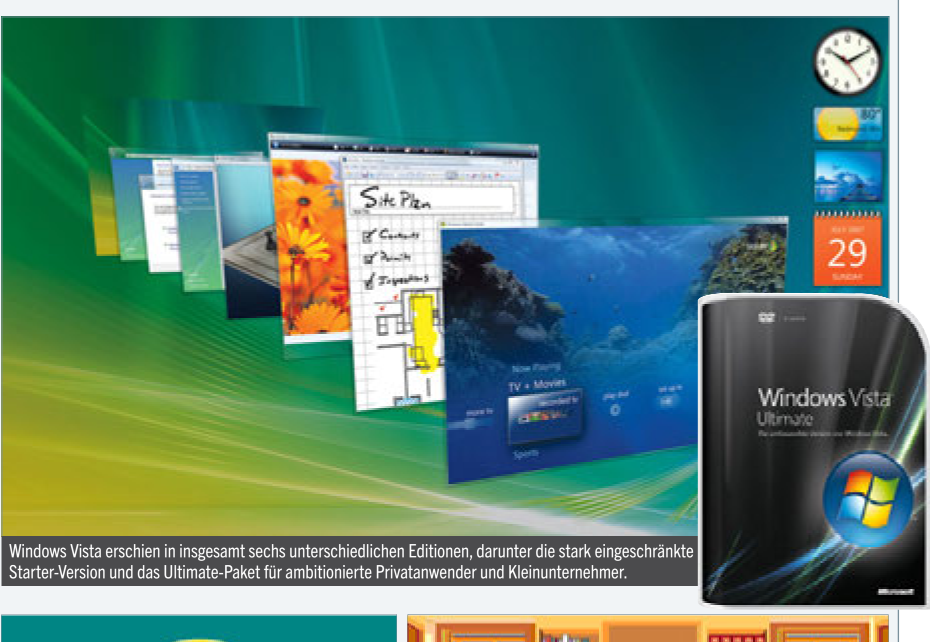
## DANN HAT ES EINFACH CLICK GEMACHT!

Anfang der 1990er-Jahre war der typische Wechseldatenträger noch die 3,5-Zoll-Diskette, deren Speichervermögen war mit 1,44 Megabyte arg begrenzt. Ergo brachte das US-Unternehmen Iomega Ende 1994 mit dem „Zip“ eine Art Super-Laufwerk auf den Markt: Dessen spezielle, beliebig wiederbeschreibbare Disks fassten stattliche 100 Megabyte, der Nachfolger namens „Jaz“ schaffte dann sogar die (damals noch utopisch wirkende) 1-Gigabyte-Marke. Doch gegen den Siegeszug (sprich: Preisverfall) von CD-ROM samt passender Brenner war Iomega machtlos. Zip, Jaz und der innovative Minispeicher Clik! blieben Nischenprodukte, Industriestandards setzten andere – bis zum Verkauf der Firma an EMC im Jahre 2008. Ein Datenträgerformat zum Medium der Massen zu machen, daran scheiterten noch weitaus größere Unternehmen – namentlich Microsoft, Toshiba, IBM und Intel. Denn diese Firmen gehörten einem Konsortium an, das die HD DVD salonfähig

## MICROSOFT UND SEINE GRÖSSTEN MISSERFOLGE

**Die Windows-Erfinder sind nicht nur berühmt für ihre Marktmacht, sondern auch für amtliche Flops – wie etwa das wohl unbeliebteste Betriebssystem aller Zeiten.**

Bill Gates? Kennt jeder! Aber die Ehefrau des bebrillten Milliardärs, die dürfte selbst für Celebrity-Experten ein unbeschriebenes Blatt sein. Dabei ist die gute Melinda nicht nur typisches Anhängsel, sondern studierte Informatikerin und ehemalige Projektmanagerin von Microsoft. Und als solche war sie 1995 für eine ganz besondere Software zuständig: Das Windows-Add-on „Bob" richtete sich an Computerneulinge und ersetzte die nüchterne Benutzeroberfläche des Betriebssystems durch ein virtuelles Haus. Animierte Figuren dienten als Assistenten – Kalender, Adressbuch und Email-Programm wurden durch passende Alltagsgegenstände innerhalb der Comic-artigen Grafik dargestellt. Ein klarer Fall von gut gemeint, aber mies gemacht: Die limitierte Benutzerführung schränkte den Nutzen stark ein, gerade mal 30.000 der damals insgesamt 45 Millionen Besitzer von Windows 95 erwarben die Erweiterung. Vielleicht auch wegen der etwas laxen Sicherheitsabfragen: Gab man sein Passwort beim Login mehrfach falsch ein, so durfte man einfach ein neues vergeben – ohne jedwede Schutzmechanismen! Ein noch fatalerer Fehlgriff war jedoch Windows Vista: Der Nachfolger des beliebten Windows XP „genießt" zu Recht den Ruf, das mieseste Microsoft-Betriebssystem bis heute zu sein. Vor allem in Sachen Performance war die 2006 veröffentlichte Software schlecht: Der Aero-Desktop lief auf schwachen Rechnern zäher als Kaugummi, aufgeblasene Programmcodes drückten auf die Tempobremse. Hinzu kamen (ganz im Gegensatz zu Bob) nervig-übervorsichtige Sicherheitsabfragen und die Inkompatibilität zu einigen beliebten Dritthersteller-Programmen. Melinda Gates konnte dieses Mal allerdings nichts für das Desaster, ehrlich.




Windows Vista erschien in insgesamt sechs unterschiedlichen Editionen, darunter die stark eingeschränkte Starter-Version und das Ultimate-Paket für ambitionierte Privatanwender und Kleinunternehmer.







Bereits das aus Grafikdesigner-Sicht furchtbare Bob-Logo (links) ließ Schlimmes erahnen – die finale Software setzte im negativen Sinne noch einen drauf! Der Hund Rover (rechts) tauchte später als ungeliebter Such-Assistent in Windows XP wieder auf.

Bild: Microsoft

machen sollte. Doch ähnlich wie schon beim Formatkrieg der Videokassetten zwischen Betamax, VHS und Video 2000 wird die Schlacht vor allem durch cleveres Marketing entschieden: Sony nutzt die Popularität seiner PS3, außerdem gewinnt man Warner, um sein eigenes Format durchzusetzen – die Blu-ray-Disc. Microsoft bringt ein externes HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 heraus, kann den Zweikampf der optischen Datenträger aber nicht gewinnen: Der Verlierer ist die HD DVD. Und noch mal IBM: Der Hardware-Gigant produzierte 2001 eine Festplatten-Reihe namens Deskstar 75GXP. Dummerweise nutzten die Datenträger eine Kombi aus Glasplatten und magnetischer Beschichtung, die sich wiederum im Dauerbetrieb ablöste und den Lesekopf zerstörte. Die hohe Ausfallrate brachte der 75GXP-Serie den wenig schmeichelhaften Spitznamen „Deathstar" ein – IBM zahlte nach diversen Rechtsstreitigkeiten 100 US-Dollar Entschädigung an jeden Käufer eines der defekten Modelle.

### DIE MUTTER ALLER FORMFAKTOREN-FLOPS

ATX steht für „Advanced Technology Extended" – und damit für den von 1996 bis heute vorherrschenden Aufbau-Standard in Sachen PC-Gehäuse und -Mainboards. Intels Versuch, dieses starre Architektur-Design zu optimieren, scheiterte 2004 kläglich: BTX (Balanced Technology Extended) bot zwar relevante Verbesserungen in Sachen Kühlung der Hardware-Komponenten, fand aber wenig Zuspruch seitens der PC-Hersteller. Zumal die Kühlung von CPUs und Grafikkarten in der Folgezeit immer effizienter wurde – und ATX somit völlig ausreichte. Apropos ausreichen: Was tut man, wenn eine Straße zu eng wird, um den immer stärker werdenden Verkehr durchzuschleusen? Man verbreitert sie einfach! Und so wurde 1992 der VESA Local Bus als neue Steckverbindung eingeführt, um die Bandbreitenengpässe des bis dato geltenden ISA-Standards zu beseitigen. Um die Änderungen (und somit die Kosten) jedoch möglichst klein zu halten, verlängerte VESA die bestehenden Slots um eine weitere Kontaktleiste – entsprechende Grafikkarten waren also extrem lang. Zum Verhängnis wurde dem Bus-Neuling jedoch, dass die meisten Boards schon auf PCI setzten: Die Einführung des Pentium-Chips markierte dementsprechend auch das jähe Ende des VESA-Standards – knapp ein Jahr nach seiner Einführung!

### HEISSE LUFT UND KURZE KURVEN

Die Geschichte von Nvidia ist eine Geschichte voller großer Erfolge – aber eben auch nicht makellos. Denn selbst die Grafikchip-Pioniere aus Kalifornien hauten mit ihren Produkten schon mal krass daneben. Die wohl deutlichste Vorbeientwicklung am Markt war der NV1, einer der ersten 3D-Beschleuniger aus dem Jahr 1995. Der Chipsatz war nicht für die Darstellung von Polygonen optimiert, sondern setzte auf sogenannte NURBS (Non-Uniform rational B-Splines), also ma-



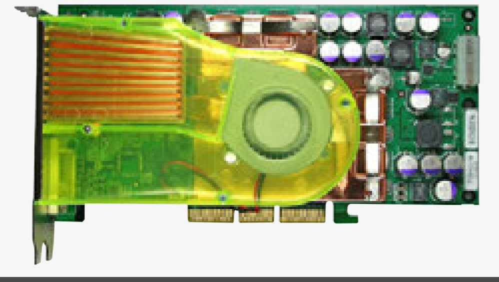


Zwei Standards, zwei eigentlich gute Ideen, ein Schicksal: Sowohl der Vesa Local Bus (links am Beispiel einer Ati-Grafikkarte) als auch der BTX-Formfaktor (rechts) setzten sich nie durch.

Bild: Wikipedia

thematisch definierte Kurven, um Grafiken zu rendern. Da der bereits geplante Nachfolger NV2 mit dieser Technik in einer kommenden Sega-Konsole eingesetzt werden sollte, besaßen NV1-Grafikkarten zudem zwei Anschlüsse für Konsolen-Gamepads. Spätestens mit der Einführung von Direct X und der sich verfestigenden Marktdominanz von Polygon-Rendering wurde der NV1 aber praktisch obsolet. Anfang 2003 folgte dann das nächste Fiasko: Mit der Geforce FX 5800 Ultra sollte die Radeon 9700 Pro in ihre Schranken gewiesen werden – doch die Nvidia-Karte erarbeitete sich einen Ruf, auf den Nvidia gerne verzichtet hätte. So werkelte der Chip wahlweise mit 16 oder 32 Bit und lieferte dadurch im Direct-X-9-Betrieb (der mindestens 24 Bit erforderte) zwar präzise, aber erstaunlich langsame Ergebnisse. Und dann war da ja noch dieser gigantisch große, gigantisch laute Lüfter: Schnell bekam die FX 5800 Ultra das Prädikat „Fön" verpasst – wohlgemerkt zum Preis von 500 Euro.





Grafikkarten-Flops: Die Diamond Edge 3D (links) setzte auf den am Markt vorbei designten NV1-Chip, die FX 5800 Ultra (rechts) war mehr laut als schnell.

Bild: Wikipedia

## DIE PHYSIK EINES UNTERGANGS

Durchhaltevermögen ist zwar eine hehre Tugend, allerdings sollte man auch irgendwann merken, wenn man sich auf dem Holzweg befindet: Ab 1989 versuchte der Hersteller Hewlett Packard mit der Revolutions-Brechstange eine neue 64-Bit-Prozessor-Architektur zu entwickeln, die mehrere Parallelberechnungen bei jedem Taktzyklus ermöglichen sollte. 1994 stieg dann auch Intel in das ambitionierte Projekt ein, doch erst sieben Jahre später kam mit dem Itanium ein entsprechendes Produkt auf den Markt. Das Ergebnis war ebenso teuer wie ernüchternd: Der Chip arbeitete viel zu langsam und seine Programmierung war umgemein kompliziert. In Anlehnung an den wohl berühmtesten Schiffsuntergang bis heute wird das Projekt von vielen Branchenkennern gerne als „Itanic" verspottet. Deutlich sinnvoller erschien da im Vergleich die Geschäftsidee der Firma Ageia: Eine Erweiterungskarte samt speziellem Chip (erhältlich ab Mai 2006), auch Phyx-Karte genannt, sollte den Prozessor entlasten und aufwendige Physikberechnungen übernehmen. Doch die Unterstützung seitens der Spielehersteller fiel leider nur mäßig aus, da nur wenige Gamer bereit waren sich eine solche teure Zusatzkarte zu leisten. Letztlich griff Nvidia zu, kaufte Ageia auf und integrierte die Physx-Technik in seine modernen, leistungsstarken Grafikkarten sowie die Treibersoftware – bis heute. Physx ist vielleicht das beste Beispiel für einen einstigen Flop, der heute und morgen als Top weiterlebt – denn ohne Unten gibt es eben auch in Zukunft kein Oben. ❑

## AUSSER KONTROLLE

**Ob Maus, Tastatur, Gamepad oder Wunder-Controller: PC-Eingabegeräte gibt es in allen Formen und Farben – da kann beim Design schon mal was mächtig schiefgehen.**

Eines gleich vorweg: Wir behandeln hier keinen billigen Plastikschund und 5-Euro-Nager aus China, sondern ernst gemeintes, aufwendiges Zubehör, das einst mit großen Versprechungen an den Start gegangen ist. Wie etwa das iSmell von Digiscent: Dieses (trotz seines Namens nicht von Apple stammende) kuriose Peripheriegerät sollte neben der audiovisuellen auch die nasale Komponente in der Computerwelt etablieren. Eine Kartusche mit insgesamt 128 unterschiedlichen Aromen sollte passend zum Geschehen auf dem Bildschirm Gerüche absondern – etwa Rosenduft beim Durchqueren einer virtuellen Wiese. Ob das gar wunderliche Gerät auch den Schweißgeruch der Fußballer aus einem FIFA-Titel akkurat simuliert hätte, das wird leider für immer ein Geheimnis bleiben. Denn iSmell war das, was die Amerikaner einen „Stinker" nennen – im wahrsten Sinne des Wortes. Zwar geruchs-, aber keineswegs finanzneutral war hingegen die Optimus Maximus – eine Tastatur zum Preis von sagenhaften 1.600 Euro. Das Wunderprodukt der dubiosen Künstlertruppe Art Lebedev aus Moskau verfügte über 113 Knöpfe, jeder bedeckt mit einem individuell ansteuerbaren OLED-Display. Dummerweise mussten sich interessierte Kunden Monate bis Jahre gedulden, um eine Optimus Maximus zu erhalten – denn jedes Exemplar wurde handgefertigt. Die letzte Version der Luxus-Tastatur bot Art Lebedev übrigens 2007 an, für 2.279 Euro – allerdings ist auch die laut der Webseite des Herstellers längst ausverkauft. Vielleicht hätte man das Teil auch einfach Trabant nennen sollen … Zum Schluss noch ein Gerät für Hirnakrobaten: Der „Neural Impulse Actuator", eine Art Hightech-Stirnband von OCZ, wurde gerne als Brain-Maus bezeichnet, weil der die Gedankenströme seines Trägers in Steuersignale umwandelte. So sollte man beispielsweise bei Shootern seine Spielfigur durch den Level bewegen, indem man einfach nur ganz konzentriert daran dachte. Wirklich ausgereift war die Technik allerdings nicht. Kein Scherz: Als der Autor dieses Artikels den Actuator ehedem testen wollte, konnte die Software keine Gehirnströme erkennen – hm, jetzt wo wir darüber nachdenken …



Der Neural Impulse Actuator bestand aus einem Sensorenstirnband und einer Empfangsstation (links) – bei der Benutzung sah man tatsächlich ziemlich angestrengt aus, wie das Bild unseres ehemaligen PCGH-Kollegen Daniel Möllendorf beweist.



Schick, teuer, aber nie wirklich verfügbar: Die Optimus-Maximus-Tastatur wird selbst auf Auktionsplattformen wie Ebay nur höchst selten (und wenn, dann nur zu Mondpreisen) verkauft. Durchgesetzt hat sich die Technik bei Tastaturen nicht.



Copyright-Verletzung par excellence: Während der Titel „iSmell" besonders die Apple-Rechtsabteilung interessiert haben dürfte, erinnert das Design der Geruchsperipherie frappierend an das Luxushotel Burj el Arab in Dubai.

Bild: PCGH, Artlebdev, DigiScents

# EINSTEIGER-PC

Die volle Detailpracht ist beim Spielen mit diesem Einsteigersystem meist nicht drin. Dafür stimmt hier das Preis-Leistungs-Verhältnis.




## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... AMD FX-6300 + ........ Alpenföhn Brocken Eco
**Kerne/Taktung:** ......... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo: 4,1 GHz)
**Preis:** ................. **100 Euro + 29 Euro**

**ALTERNATIVE**

Eine Intel-CPU mit gleicher Leistung ist der **Core i3-4370** (**2 Kerne + SMT/3,8 GHz**) für **146 Euro**. Der ist zwar teurer als **AMDs FX-6300.** Dafür ist er Boxed-Kühler im Preis inbegriffen.

## GRAFIKKARTE

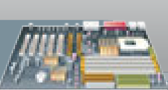


**Hersteller/Modell:** ....... HIS R9 280 IceQ X²
**Chip-/Speichertakt:** ..... 953/2.500 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 3 Gigabyte GDDR5/**190 Euro**

**ALTERNATIVE**

Eine preislich ähnliche Nvidia-Alternative wäre die **Evga GTX 960 Super SC ACX 2.0+** (**210 Euro**). Die **GTX 960** ist jedoch langsamer als die **R9 280X** und verfügt nur über **2 GB VRAM**.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ......... Asus M5A97 R2.0
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel AM3+ (970)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (2), PCI (2), BIOS-Flashback, **83 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer sich für den **Intel Core i3-4570** entscheidet, muss auch eine passende Platine mit **Sockel 1150** dazu kaufen. Unsere Empfehlung: das **Giagbyte GA-H97-D3H** für **98 Euro**.

## RAM



**Hersteller/Modell:** .... Corsair Vengeance Pro (CMY8GX3M2A1866C9)
**Kapazität/Standard:** ... 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
**Timings/Preis:** ....... 11-12-12-30/**63 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ...... Crucial BX100/ ........ Toshiba DT01ACA300
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/250 GByte/ ........ 3.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... /7.200/**85 Euro/86 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Enermax Ostrog, ungedämmt, kein Sichtfenster, zwei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**38 Euro**)
**Netzteil:** .. Enermax Revolution Xt 530W (**80 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

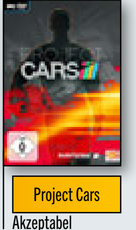
Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

## PREIS UND LEISTUNG STIMMEN

- ✚ Die Kombi aus FX-6300 und R9 280 garantiert bei *GTA 5* flüssigen Spielspaß mit hohen Details
- ▬ Dank Radeon-Schwäche müsst ihr für flüssige Rennen bei *Project Cars* Details reduzieren.
- ▬ Für eine Bildrate von 30 Fps bei the Witcher 3 kommt ihr um den Detailverzicht nicht herum.



GTA 5
Gut



Project Cars
Akzeptabel





The Wicher 3
Gut



▲ Für die drahtlose Nutzung an der Konsole wird das USB-Kabel entfernt und das Fach auf der Unterseite mit zwei AA-Batterien bestückt.

## PRAXISTEST: MICROSOFT XBOX ONE WIRED CONTROLLER FÜR PC

**Der Xbox-360-Controller für den PC war bisher unsere Gamepad-Referenz. Löst das neue, verdrahtete Xbox-One-Modell den Vorgänger ab?**

Bei der Zahl der Knöpfe und der Steuerelemente (Steuerkreuz/ zwei Analogsticks/zwei Schultertasten) findet man keine großen Unterschiede zwischen dem Controller der Xbox 360 und dem für 45 Euro erhältlichen Xbox One Wired Controller für den PC. Dessen Betrieb am Rechner erfolgt per Micro-USB-auf-USB-Kabel, welches für die drahtlose Nutzung (zwei AA-Batterien notwendig) an der Konsole abgenommen wird.

Bei der Form gibt es sichtbare Unterschiede: Die Griffhörner fallen etwas größer aus und laufen nach hinten hin spitzer zu. Dazu kommen verkleinerte Fingerablage bei den Sticks sowie höher liegende Schultertasten. Trotzdem ist auch das Xbox-One-Modell ein ergonomischer Handschmeichler. Wie wir im Test mit *Project Cars* und *The Witcher 3* feststellen, steuert es sich so sogar noch einen Tick besser als mit dem Xbox-360-Modell. Zur guten Kontrolle tragen auch die gut spürbaren Rumble-Motoren, der leicht verkürzte Weg und erhöhte Widerstand der Sticks sowie die Mikroschalter für Schultertasten und Steuerkreuz bei. Ein Fünf-Sterne-Produkt!

▶ Eine würdiger Nachfolger des Xbox 360 Pads und neue Gamapad-Referenz: Der Xbox One Controller für den PC.



# MITTELKLASSE-PC

Mit diesem System müsst ihr teils leichte Einschnitte bei der grafischen Güte hinnehmen. Besser als an der Konsole fällt die Optik aber auf jeden Fall aus.

**€ 1185,-**

## HIER SPIELT AUCH DAS AUGE MIT

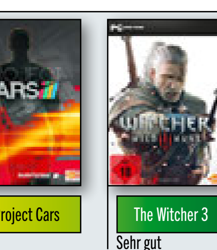
- ➕ Maximale Details sind bei *GTA 5* nicht drin. Eine Optik mit fast allen Extras ist jedoch möglich.
- ➖ Dank Radeon-Schwäche müsst ihr für flüssige Rennen bei *Project Cars* Details reduzieren.
- ➕ Ohne Hairworks und HBAO+ läuft *The Witcher 3* absolut ruckelfrei bei allen Details in 1080p.



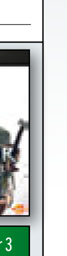
GTA 5
Sehr gut



Project Cars
Gut



The Witcher 3
Sehr gut



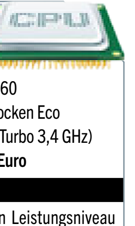
▲ Obwohl der Qnix UHD2800 400 Euro plus Zollgebühren kostet, gibt es Kritik an der Verarbeitung. Der Standfuß z.B. verkratzt leicht.

## QNIX UHD2800: GÜNSTIGER UHD-FLACHBILDSCHIRM AUS KOREA?

**Monitore mit einer UHD-Auflösung (3.840 x 2.160) sind kein Luxusgut mehr. Wir testen, ob der koreanische Qnix UHD2800 ein echter Preis-Leistungs-Tipp ist.**

Der für rund 400 Euro plus Zollgebühren erhältliche Qnix UHD 2800 (28 Zoll) verfügt über ein TN-Panel mit 60 Hz. Neben zahlreichen Anschlussmöglichkeiten (2 x HDMI, DP, Duallink-DVI, Mini-Displayport, USB und Audio), einem blechern klingenden 5-Watt-Lautsprecher sowie einer Fernbedienung bietet der Qnix UHD2800 einige Bonusfunktionen wie „Bild in Bild" und „Line-of-Sight". Letzteres zeichnet ein Fadenkreuz in die Mitte des Bildschirms, ein möglicher Vorteil bei Shootern. Die Bildqualität ist dagegen durchschnittlich. Der Betrachtungswinkel beträgt 170/160 Grad (horizontal/vertikal), die Farbtreue ist gut, aber schlechter als die von Geräten mit IS-Panel. Die gemessene Reaktionszeit von 8 ms macht das weder dreh- noch neigbare LCD trotzdem spieletauglich. Ein Geheim- oder Spartipp ist der mit **2,20** benotete Qnix UHD2800 jedoch nicht. UHD-Displays namhafter Hersteller wie **Samsungs U28D590D (Note: 1,96)** sind teils günstiger zu bekommen als der Korea-Monitor.

## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i5-4460 + Alpenföhn Brocken Eco
**Kerne/Taktung:** ........ 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,4 GHz)
**Preis:** ................ **173 Euro** + **29 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer eine AMD-CPU mit dem fast gleichen Leistungsniveau wie Intels Vierkerner sucht, der trifft mit dem **AMD FX-8350 (8m/4t/4,0 GHz/Turbo: 4,2 GHz)** eine gute Wahl. AMDs Achtkerner (8 Module) liegt mit **172 Euro** (mit **AMD-Kühler**) auch preislich auf einer Stufe mit dem **Core i5-4460**. Den **Boxed-Kühler** solltet ihr aber gegen den **Alpenföhn Brocken Eco** tauschen.

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... VTX3D Radeon R9 290 X-Edition V2
**Chip-/Speichertakt:** ..... 975/2.500 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 4 Gigabyte GDDR5/**280 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer mit seinem Rechner bevorzugt *Project Cars* spielt, sollte sich für eine Nvidia-Grafikkarte entscheiden, da der Titel mit Radeon-Karten immer noch nicht ordentlich läuft. Ein empfehlenswertes Modell ist die **Evga GTX 960 SSC ACX 2.0+ 4GB** für **252 Euro**. Wie die **VTX3D Radeon R9 290 X** bietet auch **Evgas GTX 960 4 GB Grafikspeicher** und ist deutlich leiser als die AMD-Karte. In puncto Leistung muss sich die **GTX 960** jedoch der **R9 290** unterordnen – außer bei *Project Cars*.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ......... Gigabyte G1.Sniper Z97
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1150 (Z97)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, 3.0 x16 (2), 2.0 x16 (1), PCI (2)/**123 Euro**

**ALTERNATIVE**

Spendiert ihr eurem Spiele-Rechner den **AMD FX-8350** anstelle des **Core i5-4460**, benötigt ihr eine Platine mit **Sockel AM3+**. Ein empfehlenswertes Modell mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis wäre das **Asrock 990FX Killer (990)** für **134 Euro**, das einen Qualcomm-Killer-E2200-LAN-Chip bietet.

## RAM



**Hersteller/Modell:** .... G.Skill Trident X (F3-1600C7D-16GTX)
**Kapazität/Standard:** .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-1600
**Timings/Preis:** ....... 7-8-8-24/**129 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ...... Crucial BX100/ ..................... Toshiba DT01ACA300
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... -/7.200/**165 Euro**/**86 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

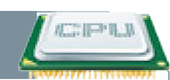
**Gehäuse:** .. Nanoxia Deep Silence 3/Dämmung, 3x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**70 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Straight Pow. 10 700 W CM (**118 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

# HIGH-END-PC

Für eine UHD-Auflösung müsst ihr trotz GTX 980 auf ein paar Details verzichten. In Full HD könnt ihr mit der ganzen grafischen Pracht inklusive MSAA spielen.

**€ 2360,-**

## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i7-5820K + Noctua NH-U14S
**Kerne/Taktung:** ......... 6c/12t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
**Preis:** ................. **388 Euro** + **63 Euro**

**ALTERNATIVE**

Ein in puncto Leistung vergleichbares CPU-Oberklassemodell hat AMD aktuell nicht anzubieten. Eine wenn auch von der Architektur (**Sockel 1150**) her ältere Alternative zum Haswell-E-Prozessor wäre der **Core i7-4790K** (**4c/12t, 4,0 GHz/Turbo: 4,4 GHz**) für **354 Euro** oder der mit **253 Euro** deutlich günstigere **Xeon E3-1231v3** (**4c/8t/3,4 GHz/Turbo: 3,8 GHz**).

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... Palit GF GTX 980 Super Jetstream
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.328/3.600 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 4 Gigabyte GDDR5/**578 Euro**

**ALTERNATIVE**

Bis zur Veröffentlichung der **Radeon R9-390X** hat AMD keine High-End-Grafikkarte im Portfolio, mit der man Nvidias **Geforce GTX 980** Paroli bieten könnte. Die neue und von uns ab Seite 98 getestete **Geforce GTX 980 Ti** ist in allen Spiele-Benchmarks schneller als die **GTX 980 ohne Ti** und verfügt sogar über **6 Gigabyte** Grafikspeicher. Für diesen Mehrwert werden aber auch noch ein paar Euro mehr fällig. Eine **GTX 980 Ti** im Referenzdesign kostet aktuell rund **750 Euro**.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ......... MSI X99S SLI Plus
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 8x DDR4, x16 (3), x1 (2), PCI (0), M.2-Slot, SLI/**214 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer mit dem **Core i7-4970K** oder **Xeon E3-1231v3** noch auf den Sockel **1150** setzt, der benötigt auch eine passende Platine. Für den **Core i7-4970K** empfehlen wir das Gigabyte GA-Z97X-Gaming 3 für **197 Euro.** Für den **Xeon E3-1231v3** muss es ein **H97-Board** wie das **Gigabyte GA-H97-DH3** für **98 Euro** sein.

## DETAILREDUKTION FEHLANZEIGE

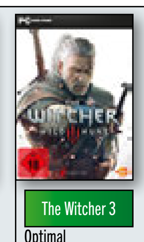
- *GTA 5* ist mit maximalen Einstellungen unter „Erweiterte Grafikeinstellungen" flüssig spielbar.
- Selbst mit SMAA sowie allen Details wird bei *Project Cars* die 60-Fps-Grenze geknackt.
- Die GTX 980 besitzt genug Leistung für ein Optik-Tuning in *The Witcher 3* (Enthusiast-Config)



Grand Theft Auto 5
Optimal



Project Cars
Optimal



The Witcher 3
Optimal

## RAM




**Hersteller/Modell:** .... Corsair Vengeance LPX (CMK16GX4M4A2666C15R)
**Kapazität/Standard:** ... 4x 4 Gigabyte/DDR4-2666
**Timings/Preis:** ....... 15-17-17-35/**203 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ...... Crucial BX100/Western Digital Black 512 WD4003FZEX
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... -/7.200/**330 Euro**/**218 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Fractal Design Define R5, gedämmt, 2x 120-mm-Lüfter mitgeliefert. (**109 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Dark Power Pro 10 850 Watt (**185 Euro**)
**Laufwerk:** . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**72 Euro**)



## THRUSTMASTER T500 RS: HOCHWERTIGE LENKHILFE FÜR *PROJECT CARS*

**Mit einem Gamepad steuert sich ein Rennspiel mit Simulationscharakter wie *Project Cars* schon ganz passabel. Rennsportgefühl kommt nur mit einer Lenkrad-Pedal-Kombi auf.**

Wer bei *Project Cars* Reifenwiderstand und Fliehkräfte bei Lenkbewegungen durch Force-Feedback-Kräfte spüren sowie das Rutschen oder Blockieren der Pneus inklusive Unebenheiten der Piste vermittelt bekommen möchte, kommt um eine hochwertige Lenkrad-Pedal-Kombination nicht herum. Für den Einstieg in den virtuellen Rennsport reicht das mit **ca. 220 Euro** günstige **Logitech G27**, doch es geht noch besser, wenn auch teurer. **1.200 Euro** werden beispielsweise für die aus der **Fanatec Clubsport Wheelbase** mit **Porsche-918-RSR**-Volant sowie den **Clubsport Pedals V2** bestehende Edel-Peripherie fällig. So viel muss das Vergnügen jedoch nicht unbedingt kosten. Eine mit **375 Euro** deutlich weniger kostenintensive und dank des 150-mNm-Motors auch kräftige und somit realistisch reagierende Alternative ist Thrustmasters T500 RS. Auch diese Lenkrad-Pedal-Kombination der oberen Mittelklasse vermittelt dem vituellen Rennfahrer schon sehr gut jede Fahrbahnänderung, die G-Kräfte sowie das Ausbrechen des Boliden.

▶ Mit Thrustmasters T500 RS kommt bei *Project Cars* richtiges Rennsportgefühl auf.

# PC Games im Juli



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

**Von:** Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

## Games TV 24: Die Video-App für Gamer

### Ab Juni 2015 auch für Windows als Gratis-Download verfügbar!

Nach dem erfolgreichen Launch der Video-App für Gamer auf iOS- und Android-Geräten veröffentlicht Computec Media *Games TV 24* in Kürze ebenfalls für Windows-Smartphones und -Tablets. Auch auf dem Microsoft-Betriebssystem hat die kostenlose App allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Die Video-Datenbank von *Games TV 24* wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Im Juni wird *Games TV 24* zum Gratis-Download im Windows Store zur Verfügung stehen.




## BÄM! Der Computec Games Award 2015

### Jetzt abstimmen und gewinnen!

BÄM! Der COMPUTEC Games Award findet in diesem Jahr zum achten Mal statt. Wie zuvor wird auch 2015 wieder in zwei Abstimmungsrunden gewählt: Seit dem 30. April dürfen die Leser der Computec-Print- und -Online-Publikationen auf www.bamaward.de ihre Favoriten in den klassischen Kategorien (Spiele und Hardware, die in den letzten zwölf Monaten erschienen sind) bestimmen. Direkt im Anschluss an die E3-Fachmesse können die User ab dem 26. Juni für die begehrtesten Most-Wanted-Titel für verschiedene Systeme abstimmen. Die Awards werden am 5. August auf der gamescom in Köln verliehen. Wie gewohnt nimmt jede Stimme an der Verlosung cooler Preise teil. Mehrfach-Teilnahmen sind nicht möglich! Die Gewinner werden nach Voting-Ende im August 2015 per E-Mail benachrichtigt. Hinweis: Wer zusätzlich über Facebook abstimmt, verdoppelt seine Gewinnchance!




## Der Abo-Newsletter

### Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

## SO ERREICHT IHR UNS:

**Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:**
redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:**
dvd@pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgames.de

**Folgt uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:**
shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de



## PC-Games-Podcast



### Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

# Im nächsten Heft

**Aktuell**

## No Man's Sky



Bislang ist noch nicht viel über das Gameplay der Weltraumballer- und Erforschungs-Sim *No Man's Sky* bekannt. Wir haben uns den Titel ausführlich angeschaut und bringen endlich Licht ins Dunkel!

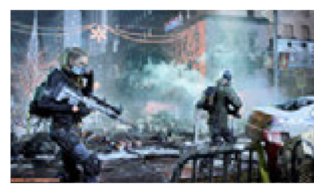
**Test**

**F1 2015** | Wie gut bildet die Rennspielsimulation die Spannung in der Formel-1-Saison ab?



**Aktuell**

**Tom Clancy's The Division** | Ubisofts Mix aus RPG und Deckungs-Shooter nimmt Formen an.



**Aktuell**

**E3-Nachlese & Gamescom-Vorschau** | Alles, was ihr über die Spielemessen wissen müsst!



**Aktuell**

**Star Wars: Battlefront** | Hat Entwickler Dice jetzt schon alle Vorschusslorbeeren verspielt?

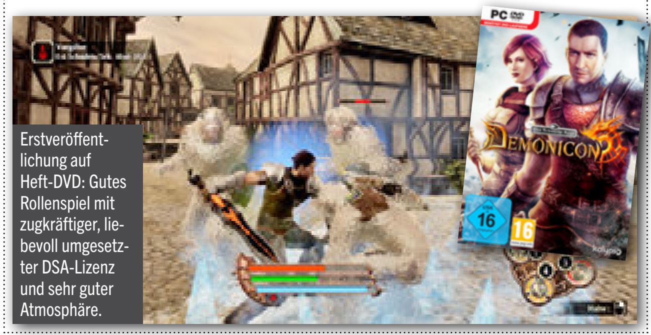


## PC Games 08/15 erscheint am 29. Juli

Vorab-Infos ab 25. Juli auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSION** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

**DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON**



Erstveröffentlichung auf Heft-DVD: Gutes Rollenspiel mit zugkräftiger, liebevoll umgesetzter DSA-Lizenz und sehr guter Atmosphäre.

*Alle Themen ohne Gewähr




Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

**Chefredakteur** Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion Print** Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Maria Beyer, Marc Brehme, Christian Dörre, Andreas Kasprzak, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
**Redaktion Hardware** Frank Stöwer
**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert © Creative Assembly
**Video Unit** Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

**Vertrieb, Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
**Head of Online** Christian Müller
**Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.)** Florian Stangl
**Redaktion Online** Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Verantwortlich für den Anzeigenteil** René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de

**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


SCHLIESSE DICH MEHR ALS 4 MILLIONEN SPIELERN AN.
FINAL FANTASY® XIV
ONLINE
JETZT IM HANDEL
ENTHÄLT A REALM REBORN™ UND HEAVENSWARD™
PC SOFTWARE
PS4™
PS3™
PlayStation®3
Mac
SQUARE ENIX®
© 2010 - 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. HEAVENSWARD is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "", "PlayStation", "PS3", "PS3", "PS4", "PS4" and "" are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Mac is a trademark of Apple Inc.